!rc Parcoursplaner

Benutzerhandbuch

Version 2.5, März 2015

1 Programmvorstellung

Das Programm !rc parcoursplaner ist als Hilfe für Parcoursbauer aus dem Hobby-, Vereins- und Profibereich gedacht und kann diese bei der Erstellung, Verwaltung, dem Aufbau und der turnierfertigen Ausgabe der Parcoursplanungen unterstützen.

Eine erste Programmversion entstand ursprünglich im Winter 2008/2009 durch einen programmierenden Nicht-Parcoursbauer unter gelegentlicher Beratung durch einen Parcoursbauer und wird seitdem kontinuierlich, meist zur Winterzeit, weiterentwickelt.
In die vorliegende Version des Programmes 2.5 vom März 2015 sind also bereits Praxiserfahrungen und Nutzerwünsche eingeflossen, es kann aber durchaus noch Verbesserungsbedarf geben, der bitte an parcoursplaner@heumuehle.de gemailt werden sollte.

Das Programm verfügt über die folgenden wesentlichen Funktionen:

- Speicherung der Daten für beliebig viele Turniere, deren Prüfungen und deren Parcours.
- Die Daten von Prüfungen, Parcours und Sprüngen können kopiert werden, um doppelte Eingaben zu vermeiden und z.B. Parcourspläne später wieder zu verwenden.
- Übersichtliche Darstellung der Turniere, Prüfungen, Parcours und Sprünge in einer separaten Baumansicht.
- Ständige grafische Anzeige des Parcoursplanes mit der Möglichkeit, Parcourselemente zu markieren, zu verschieben und zu drehen.
- Werkzeuge zur Längen- und Flächenmessung im Parcoursplan.
- Automatische Bestimmung der Weglänge bei Einzeichnen der Reitlinie in den Parcoursplan.
- Optionale Anzeige von An- und Ausreiteweg, Hindernisnamen, Platzbemaßung, Maßstabbalken, 1 ... 4-fach überhöhter Hindernisbreite.
- Formatierter Ausdruck des Parcoursplanes auf DIN A4 Querformat mit allen erforderlichen Angaben und optional druckbarer Liste der Hindernisse als Aushang für das Turnier.
  Das Druckformular kann auch als PDF oder Grafik gespeichert werden und steht so für die Verteilung per eMail und vergrößerte Ausdrucke über einen PDF-Reader zur Verfügung.
- Ausdruck einer Bauskizze und Bauliste aller Hindernisse als Arbeitsunterlage für den Parcoursbauer.
- Berechnung von erlaubter Zeit und Höchstzeit aus Weglänge und Tempo eines Parcours auf Tastendruck.
- Parcoursplanung für Ein- und Zwei-Phasen-Springen.

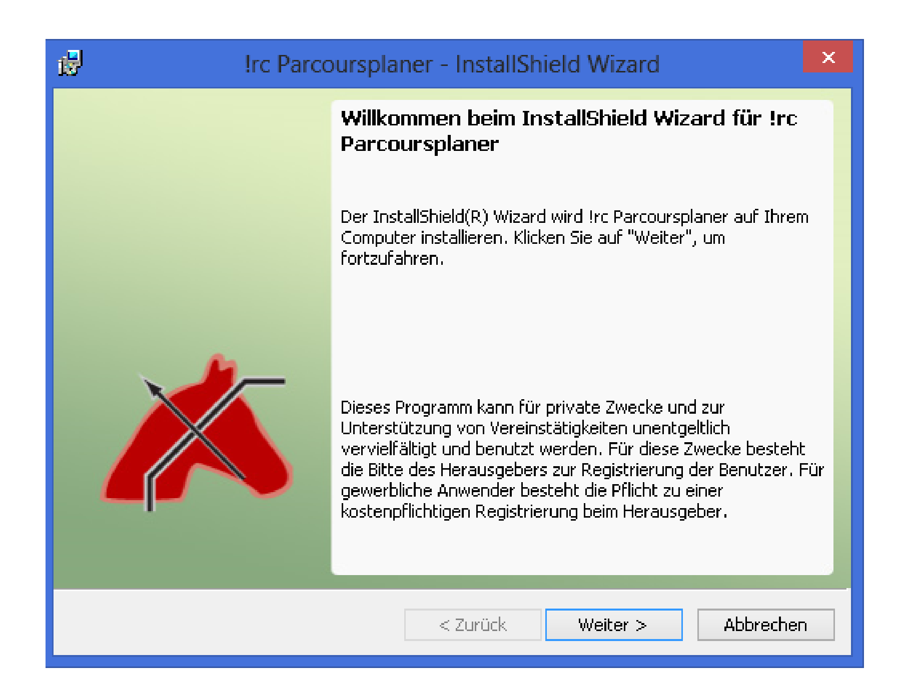
- Automatische und manuelle Anlage einer Sicherungsdatei für das Zurücknehmen von Datenänderungen oder Löschungen.
- Datenexport und Datenimport per XML-Datei für den Austausch von Parcoursplänen mit einem anderen PC/Laptop, mit Freunden, Kollegen und der Konkurrenz.
- Folgende Parcourselemente stehen zur Verfügung:
- Mit Linie, Kreis, Rechteck und Freitext können beliebige Darstellungen oder Reitplatzformen im Parcoursplan konstruiert werden.



2 Installation und Deinstallation

2.1 Installation

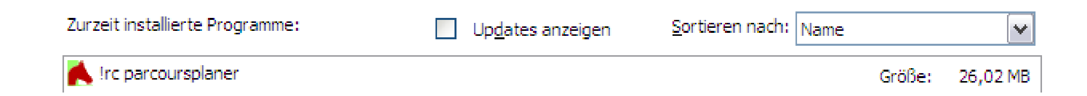
Die Installation erfolgt durch Start der Datei PARCOURSPLANER_SETUP.MSI, die sich im Ordner /Installation auf der Parcoursplaner-CD oder im Downloadpaket befindet, mittels Doppelklick.
Darauf startet ein üblicher Windows-Installer, in welchem Sie z.B. das Installationsverzeichnis ändern können oder einfach alle Standardwerte übernehmen, indem Sie immer nur "Weiter >" drücken.



Das Programm erfordert eine installierte Version des .NET Frameworks 3.5 SP1. Sollte dieses noch nicht installiert sein, wird das vom Installationsprogramm des !rc parcoursplaners gemeldet und die Installation daraufhin beendet.
Das Installationspaket des .NET Frameworks 3.5 SP1 können Sie über die Webseite des !rc parcoursplaners www.heumuehle.de/parcoursplaner oder direkt bei Microsoft herunterladen. Sollten Sie eine CD des !rc parcoursplaners besitzen, finden Sie den Link zum Installer des .NET Frameworks 3.5 SP1 auch auf dieser im Ordner "Zubehör".
Nutzer von Windows 8.x können dieses Framework nicht installieren, sondern brauchen es in der "Systemsteuerung → Programme und Features → Windows Features aktivieren oder deaktivieren → .NET Framework 3.5" nur per Häkchen zu aktivieren.

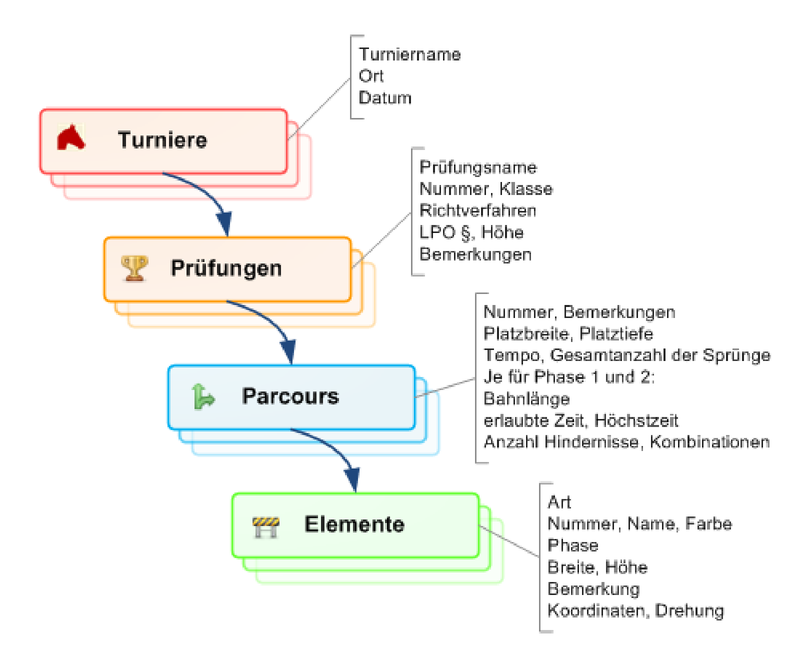
2.2 Deinstallation

Der Parcoursplaner wird wie jedes andere Programm über die Systemsteuerung in der Art und Weise der jeweiligen Windows-Version deinstalliert.



3 Struktur der Daten

Die gesamte Funktionalität des Parcoursplaners beruht auf der Speicherung und der Verwendung von Daten einer Datenbank. Diese Daten sind strukturiert, wie es die folgende Abbildung zeigt:



Ganz oben in der Hierarchie steht das Turnier. Jedes Turnier verfügt über die Eigenschaften Name, Ort und Datum. Mehr wird zum Turnier nicht gespeichert.
Es können beliebig viele Turniere angelegt werden.

Jedes Turnier kann über beliebig viele Prüfungen verfügen. Eine Prüfung kann nur angelegt werden, wenn bereits mindestens ein Turnier eingegeben wurde, zu welchem die Prüfung gehören kann.
Die zu jeder Prüfung vorhandenen Eigenschaften wie Prüfungsname, Nummer, Klasse usw. können der obigen Abbildung entnommen werden.

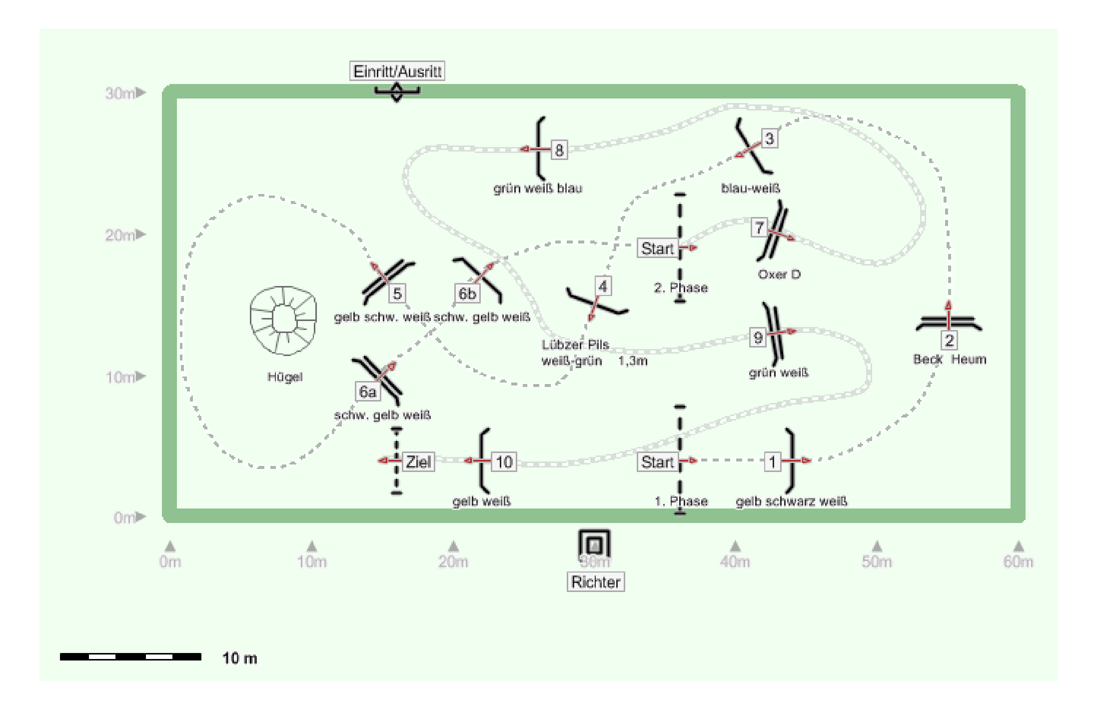
Für jede Prüfung können beliebig viele Parcours angelegt und gespeichert werden.
Ein Parcours kann nur angelegt werden, wenn im jeweiligen Turnier bereits mindestens eine Prüfung eingegeben wurde, zu welcher der Parcours gehört.
Die zu jedem Parcours vorhandenen Eigenschaften wie Platzbreite, Platztiefe, Tempo usw. können der obigen Abbildung entnommen werden.
Die 'beliebig vielen' Parcours einer Prüfung sind nur theoretisch, in der Praxis hat jede Prüfung nur einen Parcours oder zwei Parcours, wenn es einen Vorlauf und ein Stechen gibt.
Für Vorläufe und Stechen werden jeweils separate Parcours gespeichert.

Letztlich kann jeder angelegte Parcours mit beliebig vielen Elementen ausgestattet werden. Die verfügbaren Elemente bestehen aus

- Sprüngen (Steilsprung, Oxer...),
- sonstigen Parcourselementen (Ein-/Ausritt, Startlinie, Blumeninsel...),
- Landschaftsbestandteilen (Baum, Hügel, Flusslauf) und

- freien Zeichnungselementen wie Linie, Kreis, Rechteck und Freitext zur Abbildung von Besonderheiten im Parcours.

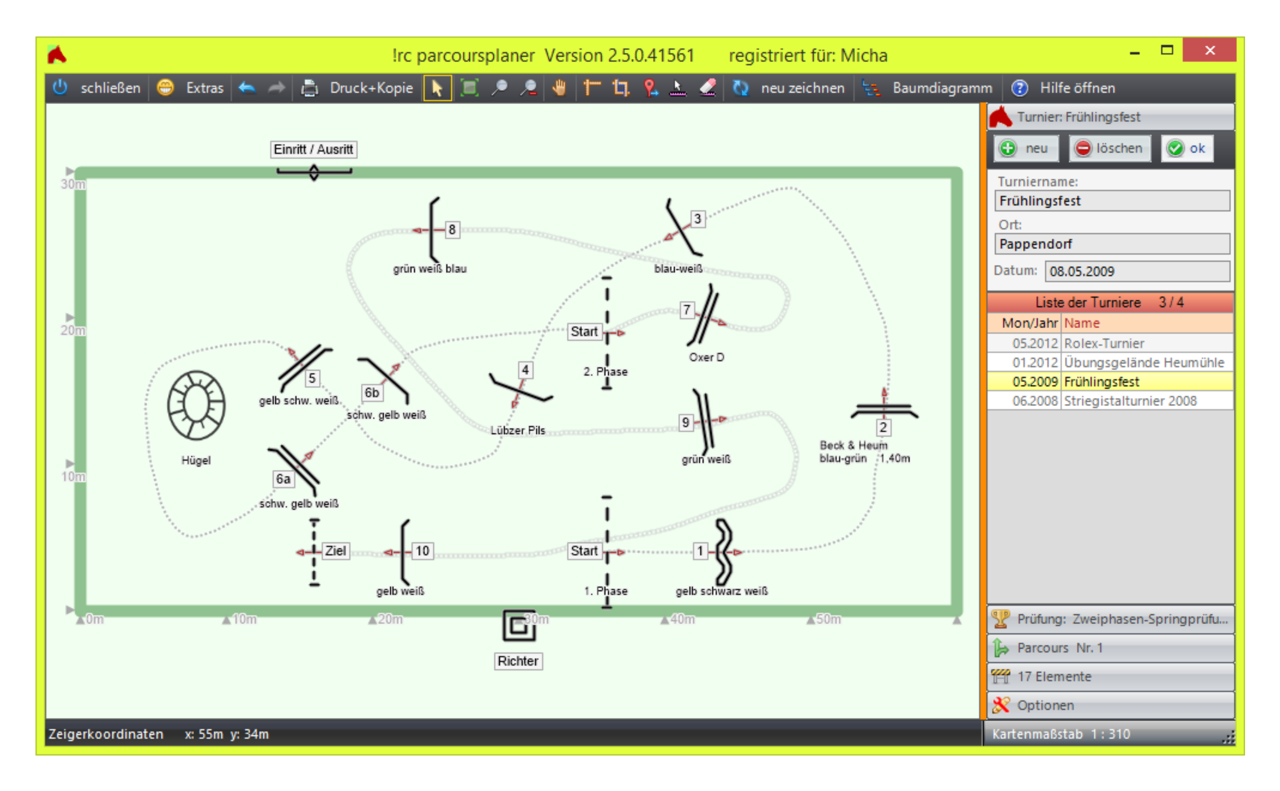
Die Kategorien 'Turnier' und 'Prüfung' dienen nur zur Organisation der Parcoursplanungen, um diese zu den Turnieren an verschiedenen Orten und aus mehreren Jahren und deren Prüfungen zuordnen und vor allem wiederfinden zu können.
Die Kategorien 'Parcours' und seine 'Elemente' werden im Zeichnungsfenster dargestellt und bilden die eigentliche Parcoursplanung.



4 Vorstellung der Bedienungselemente

Bei der Vorstellung und Erklärung der Bedienungselemente wird davon ausgegangen, dass der Nutzer mit den grundlegenden Windows-Funktionen vertraut ist.
Es werden also z.B. die Kenntnis der Verwendung der Zwischenablage, der Fenstersteuerung oder die Bedienung des Druckerdialoges vorausgesetzt.

4.1 Das Programmfenster



Wie in fast allen Programmen spielt sich das Leben innerhalb eines Fensters ab, welches mit den üblichen Funktionen zum Maximieren, Minimieren und Schließen ausgerüstet ist.
Wir nennen dieses Fenster das ***Programmfenster***.
Bei Bedarf werden durch das Programm weitere Fenster geöffnet, die für bestimmte Funktionen benötigt werden.

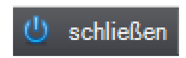
4.2 Menüleiste

Die ***Menüleiste*** befindet sich am oberen Rand des Hauptfensters.

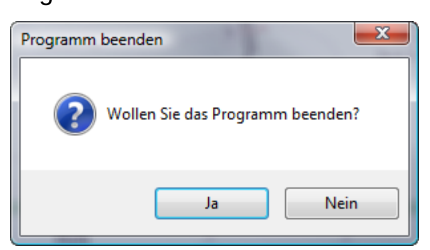


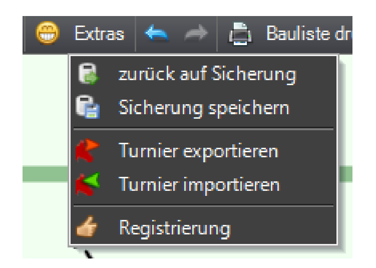
Alle Tasten der Menüleiste verfügen als Gedächtnisstütze über eine QuickInfo, wenn Sie den Mauszeiger etwas auf einer Taste ruhen lassen: 

Die Menüleiste bietet die folgenden Funktionen:



Klicken Sie zum Schließen des Programmes. Zuvor erscheint diese Frage:





Die 'Extras' klappen herunter, wenn Sie auf diese Taste drücken.

Sie enthalten die Funktionen zur Speicherung einer Sicherungsdatei, zum Export und Import von Turnierdateien und zur Programmregistrierung.

Was es mit diesen Funktionen auf sich hat, lesen Sie bitte im Kapitel 'Nutzung der Sicherungsdatei', 'Turnierdaten mit anderen Leuten austauschen' und im Kapitel 'Programmregistrierung'.


Rückgängig

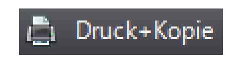
Macht die zuletzt <u>gespeicherten</u> Änderungen rückgängig.

Bei jeder Speicherung von Daten, z.B. mit der Taste ok, wird eine Sicherungskopie der gesamten Datenbank angelegt. Mit der Betätigung dieser Taste gehen Sie auf die letzte gespeicherte Datenbankversion zurück und können somit z.B. unbeabsichtigte Löschungen oder Bearbeitungen rückgängig machen.

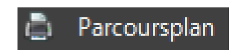
Bearbeitungsstände, die nicht gespeichert wurden, können auch nicht wieder hergestellt werden! Also lieber öfter auf ok drücken.


Wiederholen

Hebt die oben beschriebene Rückgängigmachung wieder auf, stellt also den Status der letzten Datenspeicherung wieder her.

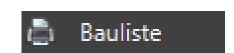


Diese Taste öffnet das Druckmenü mit den folgenden Funktionen:



Fenster für den Ausdruck des Parcoursplanes sowie für dessen Speicherung in eine Datei.

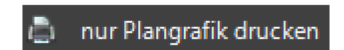
Wie das funktioniert, erfahren Sie im Kapitel 'Drucken'.
Vor dem Druck wird die Größe der Parcoursplangrafik im Kartenfenster maximiert, um einen möglichst großen Druck zu erreichen.



Druckt die Bauliste aller Parcourselemente sowie eine kleine Parcoursskizze. .
Vor dem Druck wird die Größe der Parcoursplangrafik im Kartenfenster maximiert, um einen möglichst großen Druck zu erreichen.



Druckt im Wesentlichen nur die Parcoursplangrafik mit minimaler Überschrift und Copyrightangaben. Dient dazu, einen möglichst blattfüllenden Parcoursplan drucken zu können.
Vor dem Druck erfolgt <u>keine</u> Optimierung der Parcoursplangröße. Darauf muss hier selbst geachtet werden, indem man die Taste  drückt.
Die fehlende Automatik bietet andererseits auch die Möglichkeit, nur einen Ausschnitt des Parcoursplans zu drucken.



Kopiert die reine Grafik, die im Kartenfenster angezeigt wird, in Bildschirmauflösung in die Zwischenablage. Dieses Bild kann dann in Word, eine eMail oder in ein Grafikprogramm eingefügt und dort beliebig weiterverarbeitet werden.

Es ist nur die Bildschirmauflösung, ein Hochzoomen der Grafik auf Postergröße bringt also nichts.

 Auswahlwerkzeug

Elemente auswählen: Rasten Sie diese Taste ein , um durch Anklicken eines Elementes im Parcoursplan dieses auszuwählen.



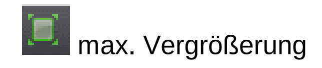
Ein ausgewähltes Element wird orange hervorgehoben und auch in der Tabelle der Elemente markiert.

Achtung: die orange Hervorhebung funktioniert nicht bei den Elementen Baum, Hügel und Blumeninsel. Diese blinken nur in dem Moment, in welchem sie markiert werden, mit ihrem Mittelpunkt.

Sie können dieses Element nun durch Ziehen mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste auf einen anderen Platz ***verschieben***.

Durch Drehen des Mausrades kann das Element nach links oder rechts ***gedreht*** werden, sofern das Element eine Drehung unterstützt.

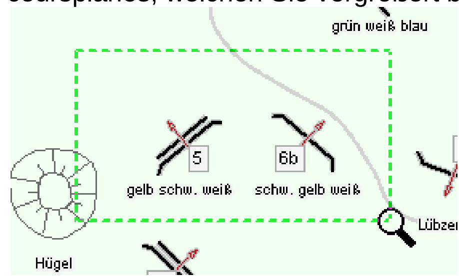
Klicken Sie außerhalb eines Elementes in den Parcoursplan, wird die Markierung des Elementes aufgehoben, die orange Hervorhebung verschwindet.


max. Vergrößerung

Alles anzeigen: Stellt die Vergrößerung des Parcoursplanes so ein, dass alle Bestandteile der Zeichnung sichtbar sind.


Zoomwerkzeug

Lupe: Rasten Sie diese Taste ein und ziehen mit der Maus <u>von links oben nach rechts unten</u> einen Rahmen über den Bereich des Parcoursplanes, welchen Sie vergrößert betrachten wollen:



Nach dem Aufziehen des Rahmens füllt der ausgewählte Bereich das gesamte Fenster des Parcoursplanes.

Das Aufziehen des Rahmens von <u>rechts oben nach links unten</u> führt zu einer entsprechenden Verkleinerung des Parcoursplanes!


Verkleinerungswerkzeug

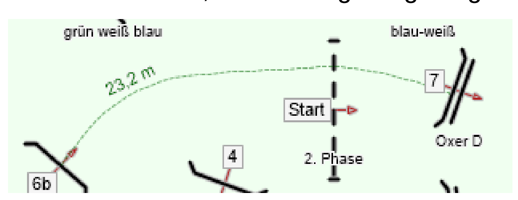
Verkleinern: Falls der Parcoursplan zuvor vergrößert wurde, wird er bei Druck auf diese Taste um 50% verkleinert.


Verschiebungswerkzeug

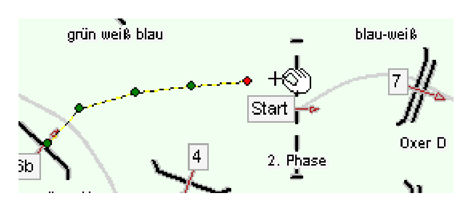
Plan verschieben: Falls der Parcoursplan zuvor vergrößert wurde, kann er nach Einrasten dieser Taste verschoben werden.


Längenmessung

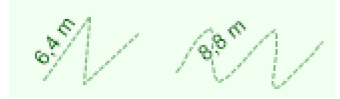
Nach Einrasten dieser Taste können auf dem Parcousplan Linien gezeichnet werden, deren Länge angezeigt wird:



Zeichnen Sie dafür die Messlinie mit einzelnen Mausklicks Punkt für Punkt:

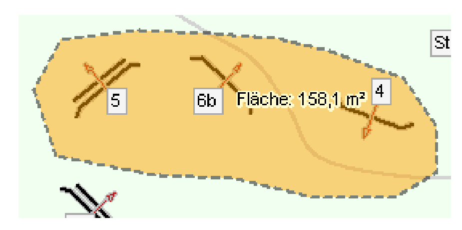


Haben Sie das Ziel der Messlinie erreicht, führen Sie einen Doppelklick aus. Danach wird die Messlinie grün und mit dem Messergebnis beschriftet.
Ab einer Punktanzahl von 5 Punkten wird die Linie geglättet, was ihr zu einem besseren Erscheinungsbild verhilft:

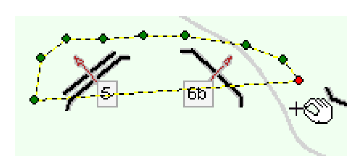


Flächenmessung

Nach Einrasten dieser Taste können auf dem Parcousplan Flächen gezeichnet werden, deren Flächeninhalt angezeigt wird:



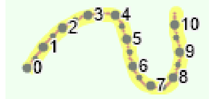
Zeichnen Sie dafür die Messfläche mit einzelnen Mausklicks Punkt für Punkt:



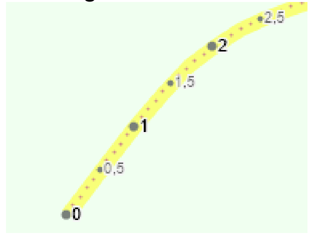
Haben Sie die gewünschte Form der Messfläche erreicht, führen Sie einen Doppelklick aus. Danach färbt sich die Messfläche orange und das Messergebnis wird angezeigt.

Maßband

Dieses Werkzeug wird gezeichnet wie die Längenmessung (siehe oben) und ergibt ein regelmäßig beschriftetes Maßband:



Beim Hineinzoomen zeigt sich die Untergliederung im Dezimeterbereich, volle und halbe Meter sind beschriftet:

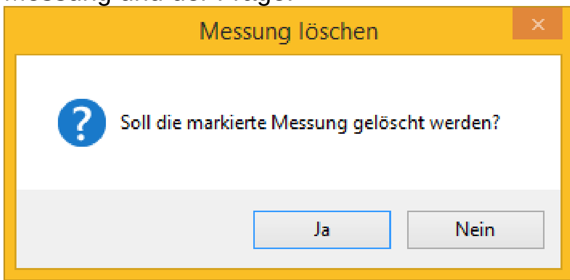


Das Maßband wir im Programm wie auf dem Platz verwendet: gerade oder gekrümmt ausgelegt können an ihm Elemente in bestimmten Abständen platziert werden. Wird das Maßband nicht mehr benötigt, wird es mit gelöscht.



Messungen einzeln löschen

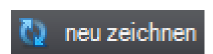
Eine Längen- oder Flächenmessung bzw. ein Maßband mit diesem aktiviertem Werkzeug anklicken führt zum Blinken der markierten Messung und der Frage:





Alle Messungen löschen

Einmaliges Klicken führt wie bisher zur Löschung aller Messungen im aktiven Parcoursfenster.



Zeichnung aktualisieren: Eigentlich wird die Zeichnung des Parcours-planes ständig automatisch aktualisiert. Mit Klick auf diese Taste kön-nen Sie den Plan bei Bedarf neu zeichnen lassen.

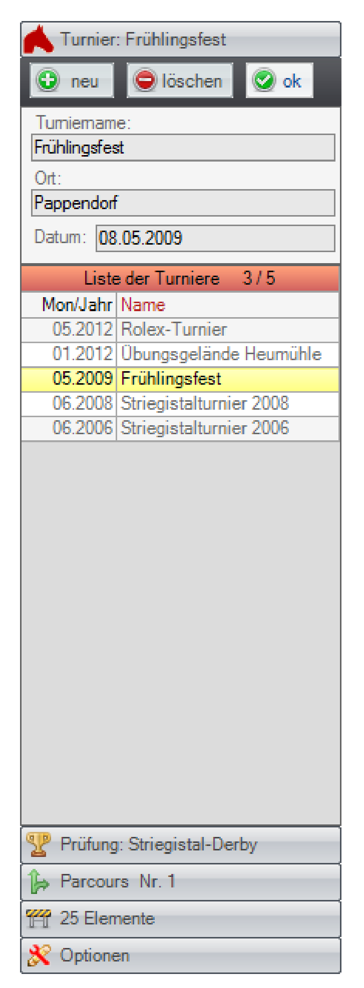


Öffnet die Baumansicht der Parcoursdaten oder holt diese in den Vordergrund.



Öffnet dieses Hilfedokument in Ihrem Anzeigeprogramm für PDF-Da-teien.

4.3 Randmenü rechts



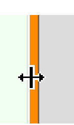
Das Randmenü auf der rechten Seite des Programmfensters beinhaltet für jedes Element der Datenstruktur

- Turnier
- Prüfung
- Parcours
- Elemente

und für die Einstellungen der Optionen je einen ***Menübereich***.

Einen Menübereich öffnet man durch Anklicken seiner mit einem Symbol markierten Titelzeile Parcours Nr. 1 .

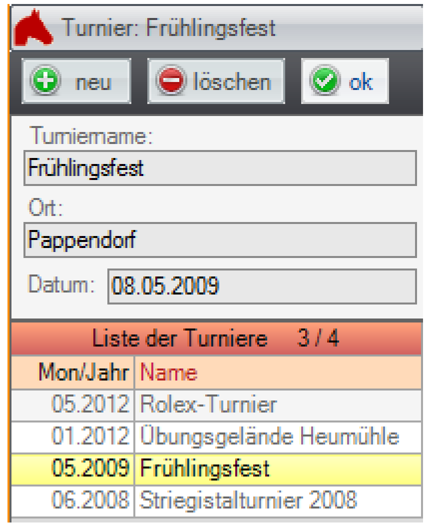
Das Randmenü kann in seiner Breite durch das Ziehen des orange gefärbten Randbalkens verändert werden:



Eine Verbreiterung ist oft günstig, wenn z.B. in den Tabellen alle Spalten angezeigt werden sollen.
Eine Reduzierung der Menübreite kann erforderlich werden, wenn mehr Platz für den Parcoursplan, z.B. vor einem Ausdruck, benötigt wird.

Ein Doppelklick auf den orangenen Randbalken stellt die Standardbreite des Randmenüs immer wieder her.

4.3.1 Menübereich Turnier

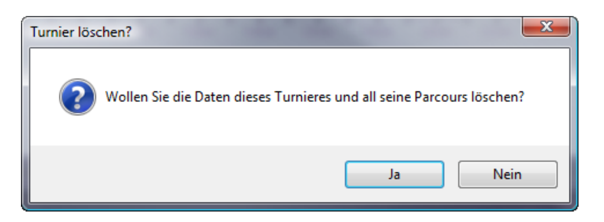


In der oberen grauen Tastenleiste befinden sich die drei wichtigsten Tasten für das Neuanlegen neu, Löschen löschen und speichern ok eines Turnieres.

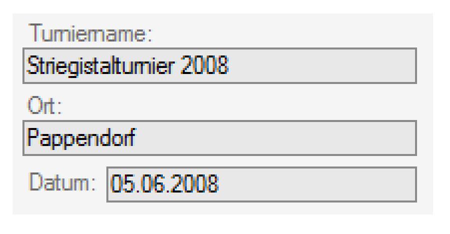
Über den Vorgang des Neuanlegens eines Turnieres lesen Sie bitte im Kapitel 'Turnier anlegen'.

Das Neuanlegen eines Turnieres mit neu erzeugt eine neue Zeile in der Liste der Turniere. Im Feld 'Turniername' wird standardmäßig 'Bitte Turniernamen eingeben' eingetragen.

Das Löschen eines Turnieres mit löschen löscht das in der Liste der Turniere gelb markierte Turnier ***mit allen seinen Prüfungen, Parcours und Elementen***. Aber erst, nachdem Sie die Sicherheitsabfrage mit 'Ja' beantwortet haben.



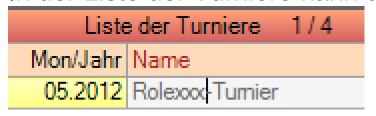
Die Taste [ok] sollten Sie immer verwenden, wenn Sie Eingaben abgeschlossen haben. Alle Daten werden dabei automatisch gespeichert.



In die drei Eingabefelder werden alle Informationen eingegeben, die zu einem Turnier gespeichert werden können.

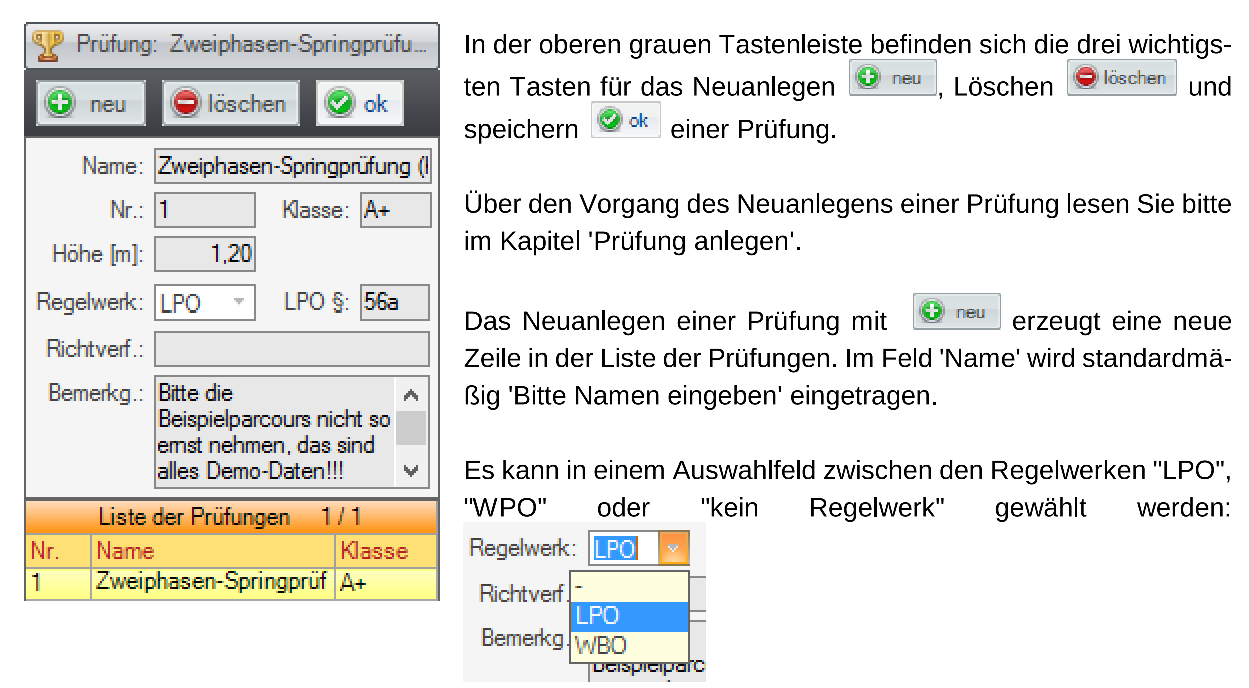
Beachten Sie bei der Eingabe des Datums, dass die Datumsbestandteile Tag, Monat und Jahr durch Anklicken mit der Maus einzeln markiert werden und dann mit dem Mausrad oder den Pfeiltasten ↑ und ↓ verändert werden können.
Aber es können natürlich auch die Ziffern des Datums eingegeben werden.

In der Liste der Turniere kann der Turniername direkt bearbeitet werden:



Tabellenspalten, deren Werte bearbeitet werden können, besitzen immer dunkelrote Spaltenüberschriften.

4.3.2 Menübereich Prüfung



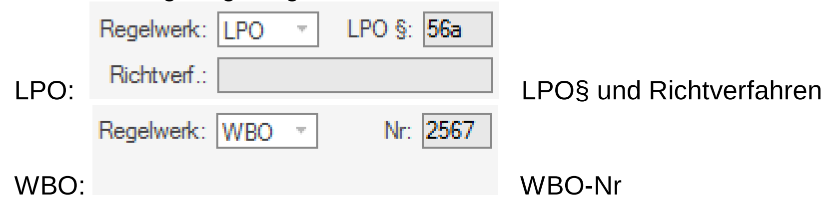
In der oberen grauen Tastenleiste befinden sich die drei wichtigsten Tasten für das Neuanlegen [neu], Löschen [löschen] und speichern [ok] einer Prüfung.

Über den Vorgang des Neuanlegens einer Prüfung lesen Sie bitte im Kapitel 'Prüfung anlegen'.

Das Neuanlegen einer Prüfung mit [neu] erzeugt eine neue Zeile in der Liste der Prüfungen. Im Feld 'Name' wird standardmäßig 'Bitte Namen eingeben' eingetragen.

Es kann in einem Auswahlfeld zwischen den Regelwerken "LPO", "WPO" oder "kein Regelwerk" gewählt werden:

Abhängig von der Auswahl werden die Regelwerk-Optionen im Prüfungs-Fenster sowie auf dem Ausdruck wie folgt angezeigt:

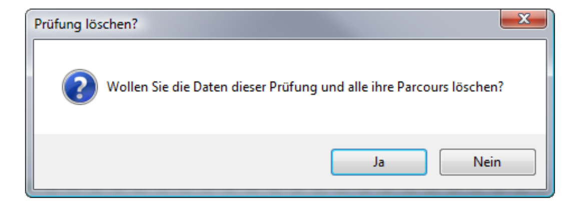


LPO: LPO§ und Richtverfahren

WBO: WBO-Nr

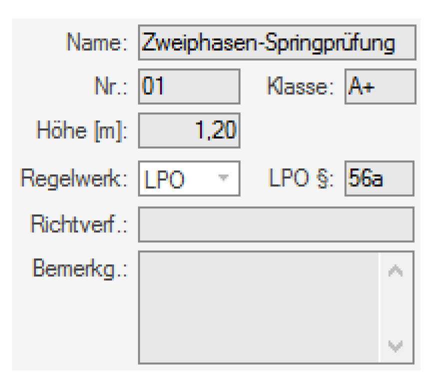
keins: Regelwerk: - keine Regelwerkspezifischen Elemente

Das Löschen einer Prüfung mit löschen löscht die in der Liste der Prüfungen gelb markierte Prüfung ***mit allen ihren Parcours und Elementen***.
Aber erst, nachdem Sie die Sicherheitsabfrage mit 'Ja' beantwortet haben.

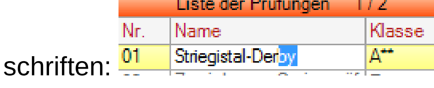


Die Taste ok sollten Sie immer verwenden, wenn Sie Eingaben abgeschlossen haben. Alle Daten werden dabei automatisch gespeichert.

In die Eingabefelder werden alle Informationen eingegeben, die zu einer Prüfung gespeichert werden können.
Geben Sie im Feld 'Nr.' die Prüfungsnummern 1 bis 9 bitte mit führender 0 an (z.B. 01, 02, 03 ...), damit die Sortierung in der Liste der Prüfungen auch dann funktioniert, wenn es mehr als 10 Prüfungen im Turnier gibt.



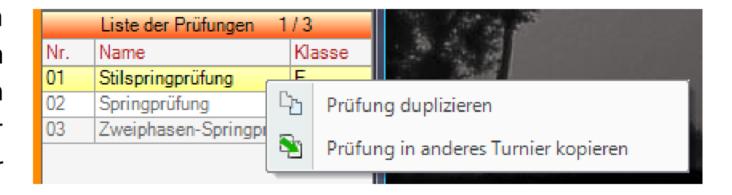
In der Liste der Prüfungen können der Name und die Klasse direkt bearbeitet werden.
Tabellenspalten, deren Werte bearbeitet werden können, besitzen immer dunkelrote Spaltenüberschriften:

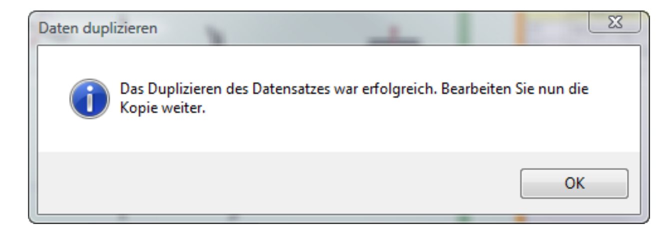


4.3.2.1 Prüfungen duplizieren und kopieren

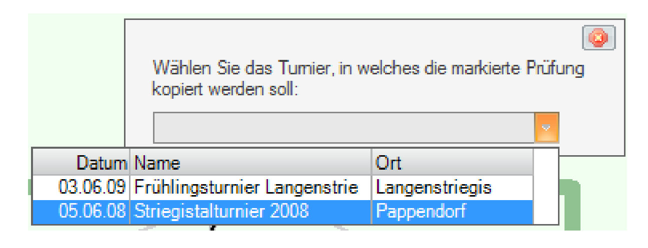
Prüfungen können innerhalb ihres Turnieres dupliziert (verdoppelt) oder in ein anderes Turnier kopiert werden.

Dazu wählen Sie in der Liste der Prüfungen die zu duplizierende Prüfung durch Anklicken aus und klicken Sie dann mit der **rechten Maustaste** auf die Zeile der Prüfung in der Liste der Prüfungen. Es öffnet sich das in der Abbildung gezeigte Untermenü, aus welchem Sie die gewünschte Funktion wählen können.



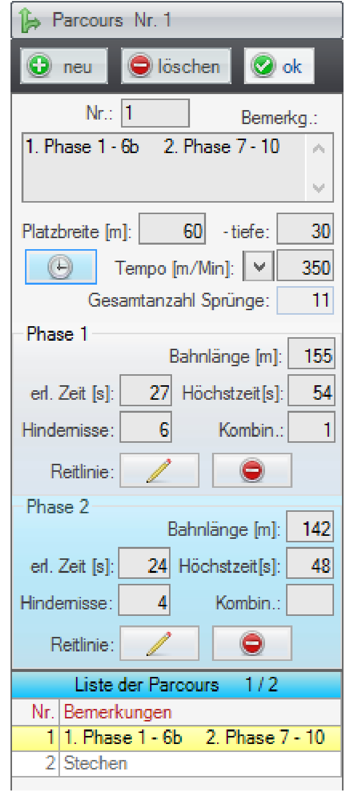


Nach erfolgter ***Duplizierung*** erscheint die nebenstehende Meldung, die duplizierte Prüfung ist aktiviert und kann weiter bearbeitet werden. Sie ist daran erkennbar, dass dem Namen der Prüfung der Ausdruck (KOPIE) angefügt wurde.



Soll eine Prüfung in ein ***anderes Turnier*** kopiert werden, muss zuerst das Turnier ausgewählt werden, in welches die Prüfung kopiert werden soll. Dies geschieht in der nebenstehenden Auswahlliste, welche sich automatisch öffnet, wenn 'Prüfung in anderes Turnier kopieren' im o.g. Untermenü gewählt wurde.
Die Auswahlliste zeigt alle Turniere außer demjenigen an, welchem die Prüfung entstammt.
Nach Auswahl eines Turnieres wird die Prüfung kopiert und anschließend aktiviert, sodass sie gleich weiter bearbeitet werden kann. Sie ist als Kopie daran erkennbar, dass dem Namen der Prüfung der Ausdruck (KOPIE) angefügt wurde.

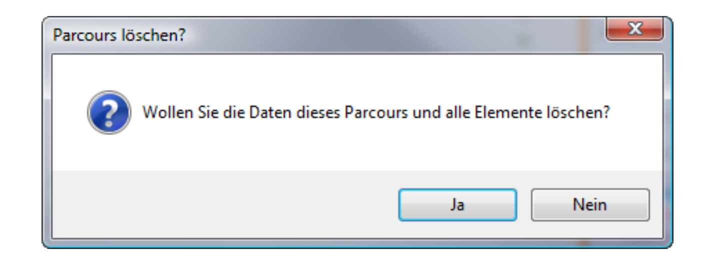
4.4 Menübereich Parcours



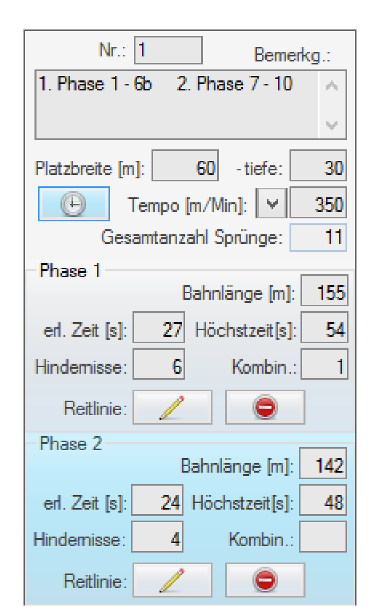
In der oberen grauen Tastenleiste befinden sich die drei wichtigsten Tasten für das Neuanlegen neu, Löschen löschen und Speichern ok eines Parcours.

Über den Vorgang des Neuanlegens eines Parcours lesen Sie bitte im Kapitel 'Parcours anlegen'.
Das Neuanlegen eines Parcours mit neu erzeugt eine neue Zeile in der Liste der Parcours.
Standardmäßig wird die nächste freie Nummer vergeben.

Das Löschen eines Parcours mit löschen löscht den in der Liste der Parcours gelb markierte. Parcours ***mit allen seinen Elementen***.
Aber erst, nachdem Sie die obige Sicherheitsabfrage mit 'Ja' beantwortet haben:



Die Taste ok sollten Sie immer verwenden, wenn Sie alle Eingaben abgeschlossen haben. Alle Daten werden dabei automatisch gespeichert.

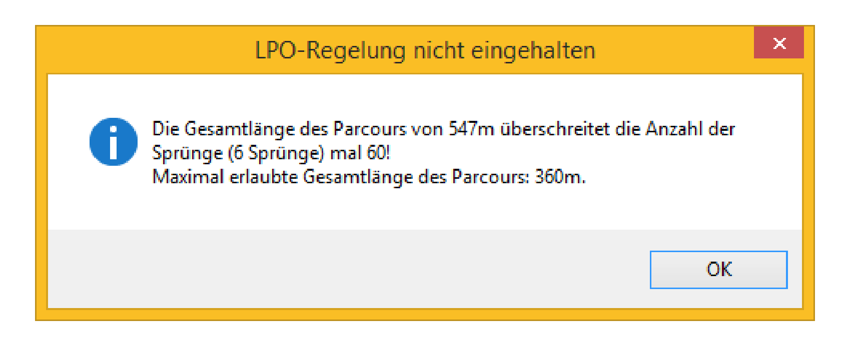


In die Eingabefelder werden alle Informationen eingegeben, die zu einem Parcours gespeichert werden können.

Die 'Gesamtanzahl Sprünge' wird vom Programm ermittelt und kann nicht verändert werden.

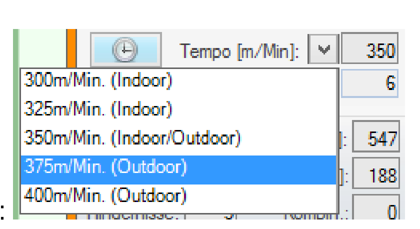
Mit der Taste werden erlaubte Zeit und Höchstzeit vom Programm für Phase 1 und evtl. Phase 2 errechnet, wenn ein Tempo angegeben wurde.

Während der Berechnung der erlaubten Zeit und der Höchstzeit mit der Taste wird auch die LPO-Regel geprüft, dass eine Gesamtparcourslänge nicht größer sein darf als das 60-fache der Anzahl der Sprünge im Parcours.
Wird diese Regel im Parcours verletzt, erscheint nach der Berechnung der Zeiten diese Meldung:



Dies ist nur eine Information und bewirkt weiter nichts im Programm.

Links neben dem Eingabefeld für das Tempo Tempo [m/Min]: 350 gibt es eine Taste, welches das Auswahlmenü für Standardtempi öffnet:



Aus diesem Menü können Standardwerte für das Tempo ausgewählt werden. Eine freie Eingabe des Tempos bleibt aber im Eingabefeld möglich.

Die Anzahl von Hindernissen und Kombinationen Hindernisse: 6 Kombin.: 1 muss manuell eingegeben werden, da Kombinationen vom Programm nicht automatisch erkannt werden.

Nach Einrasten der Taste kann für beide Phasen je eine Reitlinie in den Parcoursplan gezeichnet werden. Das Zeichnen geschieht punktweise wie das Zeichnen der Linie bei der Entfernungsmessung, der Abschluss der Linie erfolgt mit einem Doppelklick.

Durch Klick auf die nebenstehende Taste kann die jeweilige Reitlinie auch wieder gelöscht werden.

Die Reitlinie der Phase 1 wird als dunkle Strichlinie mit heller Hinterlegung angezeigt:
Die Reitlinie der Phase 2 wird auf dem Parcoursplan als helle Strichlinie mit dunkler Hinterlegung angezeigt: .

In der Liste der Parcours können die Nummer und die Bemerkungen direkt bearbeitet werden:



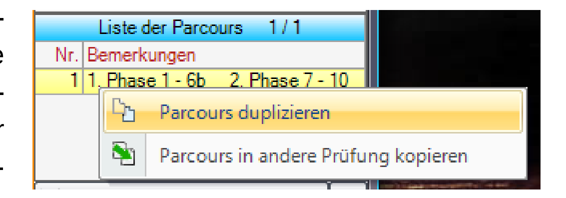
Liste der Parcours 1 / 2	
Nr.	Bemerkungen
1	1. Phase 1 - 6b 2. Phase 7 - 10

Tabellenspalten, deren Werte bearbeitet werden können, besitzen immer dunkelrote Spaltenüberschriften.

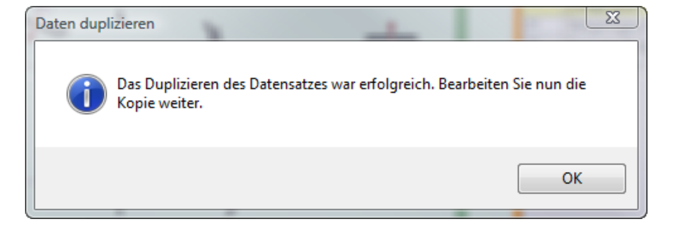
4.4.1.1 Parcours duplizieren und kopieren

Parcours können innerhalb ihrer Prüfung dupliziert (verdoppelt) oder in eine andere Prüfung kopiert werden.

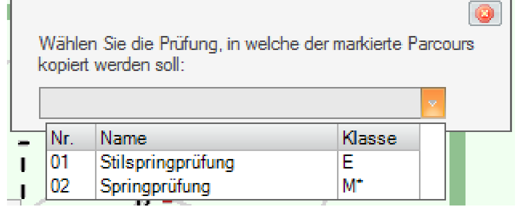
Dazu wählen Sie in der Liste der Parcours den zu duplizierenden Parcours durch Anklicken aus und klicken Sie dann mit der **rechten Maustaste** auf die Zeile des Parcours in der Liste der Parcours. Es öffnet sich das in der Abbildung gezeigte Untermenü, aus welchem Sie die gewünschte Funktion wählen können.



Nach erfolgter ***Duplizierung*** erscheint die nebenstehende Meldung, der duplizierte Parcours ist aktiviert und kann weiter bearbeitet werden. Er ist daran erkennbar, dass den Bemerkungen des Parcours der Ausdruck (KOPIE) angefügt wurde.

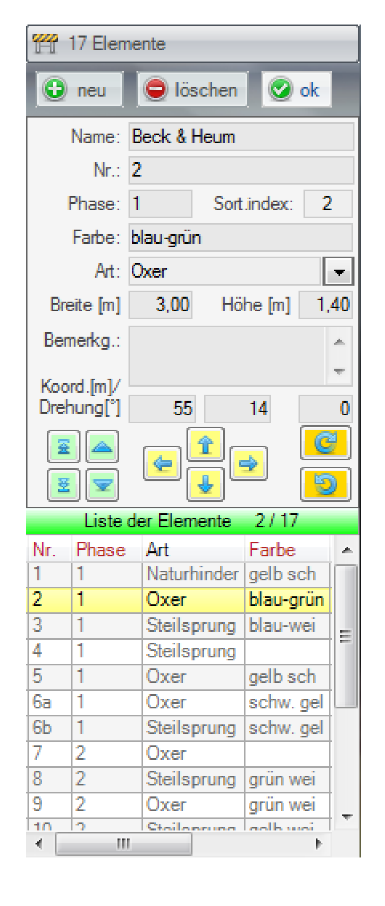


Soll ein Parcours in eine ***andere Prüfung*** kopiert werden, muss zuerst die Prüfung ausgewählt werden, in welche der Parcours kopiert werden soll. Dies geschieht in der nebenstehenden Auswahlliste, welche sich automatisch öffnet, wenn 'Parcours in andere Prüfung kopieren' im o.g. Untermenü gewählt wurde.



Die Auswahlliste zeigt alle Prüfungen des aktuellen Turniers außer derjenigen an, welcher der Parcours entstammt.
Nach Auswahl einer Prüfung wird der Parcours kopiert und anschließend aktiviert, sodass er gleich weiter bearbeitet werden kann. Er ist als Kopie daran erkennbar, dass den Bemerkungen des Parcours der Ausdruck (KOPIE) angefügt wurde.

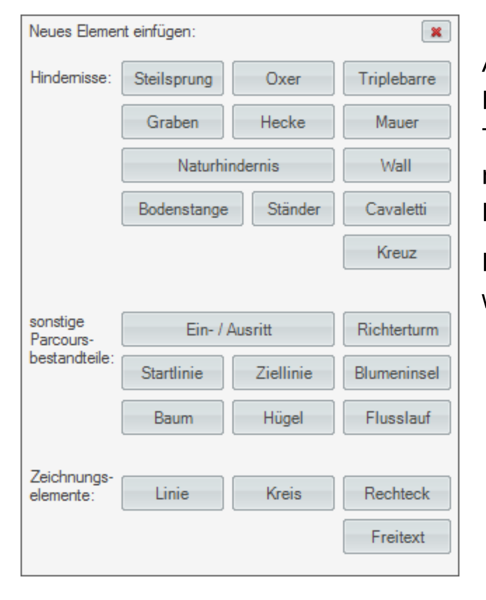
4.5 Menübereich Elemente



In der oberen grauen Tastenleiste befinden sich die drei wichtigsten Tasten für das Neuanlegen neu, Löschen löschen und speichern ok eines Elements.

Über den Vorgang des Neuanlegens von Elementen lesen Sie bitte im Kapitel 'Elemente des Parcours eingeben'.

Das Neuanlegen eines Elements mit neu erzeugt öffnet das Auswahlmenü für Parcourselemente:

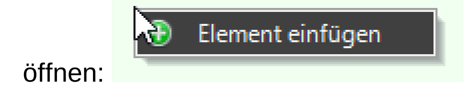


Aus diesem Menü wird durch Klick auf die entsprechende Taste das zu erstellende Element ausgewählt.
Dieser Vorgang kann durch Klick auf ✖ angebrochen werden.

Nach Auswahl der gewünschten Elementart wird eine neue Zeile in der Liste der Elemente für das neue Element angelegt. Der Name des neuen Elementes lautet wie die jeweilige Elementart. Standardmäßig wird die nächste freie Nummer vergeben und das Element an das Ende der Liste platziert.
Elemente, die keine Sprünge sind, werden ganz an das Ende der Liste platziert, neue Sprünge immer hinter den letzten Sprung.

Aus der Platzierung in der Elementliste ergibt sich auch die Sortierungsnummer Sort.index: 4. Diese kann nicht direkt verändert werden sondern nur dadurch, dass das Element in der Elementliste nach oben oder nach unten verschoben wird (s.u.).
Um das Element im Parcoursplan darstellen zu können, erhält es weiterhin eine vorgegebene Breite (einstellbar in den Optionen(s. Abschnitt 4.6)) sowie die Koordinaten x=10m (Rechtswert) und y=10m (Hochwert).
Jedes neue Element befindet sich also zuerst einmal nahe der linken unteren Ecke des Parcours.

Um ein neues Element gleich an der beabsichtigten Position auf dem Parcours zu erstellen, setzen Sie an der beabsichtigten Position auf dem Parcoursplan einen rechten Mausklick um folgendes Menü zu öffnen:

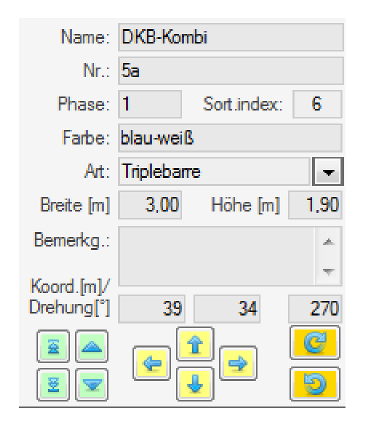


Mit dem Klick auf [Element einfügen] merkt sich das Programm den Klickpunkt und öffnet das gewohnte Menü für neue Elemente. Das neue Element wird dann gleich an dem gemerkten Klickpunkt eingefügt und muss im Idealfall nur noch gedreht werden (mit den Tasten , dem Mausrad oder per Tastendruck [STRG]+[→] oder [STRG]+[←]).
Auf jeden Fall erspart man sich, das Element von der üblichen Standardposition auf die Zielposition zu verschieben.

Nach dem Anlegen eines Elements ist dieses auf dem Parcoursplan markiert und das Auswahlwerkzeug ist eingerastet. Es kann nach dem Anlegen des Elementes dieses also sofort mit der **Maus und gedrückter linker Maustaste** an die gewünschte Stelle geschoben werden.
Durch **Drehung des Mausrades** kann seine Drehung eingestellt werden.

Das Löschen eines Elements mit [löschen] löscht das in der Liste der Elemente gelb markierte Element ohne weitere Nachfrage.

Die Taste [ok] sollten Sie immer verwenden, wenn Sie wichtige Eingaben abgeschlossen haben. Alle Daten werden dabei automatisch gespeichert und der Parcoursplan neu gezeichnet.

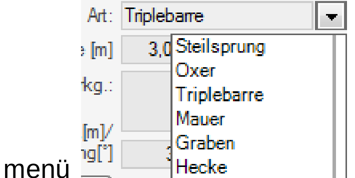


In die Eingabefelder werden alle Informationen eingegeben, die zu einem Element gespeichert werden können. Abhängig von der Art des Elementes stehen manchmal nur ausgewählte Elementeigenschaften zur Verfügung.

Ein Element kann im Parcoursplan mit seinen Eigenschaften Nummer, Name, Farbe und Höhe beschriftet werden:



Die Beschriftungsmöglichkeiten variieren je nach Elementart. So steht eine Beschriftung mit Nummer und Höhe steht nur für Sprünge und andere wichtige Parcourselemente zur Verfügung. Die Möglichkeiten ergeben sich jeweils aus den eingeblendeten Eingabemöglichkeiten.
Wir die Nummer für ein Element nicht benötigt, kann in dieses Feld für die Beschriftung auch Text eingegeben werden (z.B. 'Richter').

Die Art eines Elementes kann auch nach seiner Erstellung immer geändert werden, indem im Auswahlmenü 

eine andere Elementart ausgewählt wird.

Die Position eines Elementes auf dem Parcoursplan kann, neben den beschriebenen Möglichkeiten mit der Maus, auch über Tasten eingestellt werden.

Die Tasten verschieben das in der Liste der Elemente gelb markierte Element jeweils um einen Meter in die Himmelsrichtung, die der Pfeilmarkierung entspricht.

Die Tasten drehen das in der Liste der Elemente gelb markierte Element jeweils um 5° in die Richtung, die der Pfeilmarkierung entspricht.

Zusätzlich können Elemente auch nach dem Anklicken mit dem Auswahlwerkzeug durch folgende Tastenkombinationen verschoben und gedreht werden:

[→] Schritt nach rechts [⇧]+ [→] großer Schritt nach rechts
[←] Schritt nach links [⇧]+ [←] großer Schritt nach links
[↑] Schritt nach oben [⇧] +[↑] großer Schritt nach oben
[↓] Schritt nach unten [⇧]+ [↓] großer Schritt nach unten
[STRG]+[→] Drehung nach rechts
[STRG]+[←] Drehung nach links

Die Tasten dienen dazu, das in der Liste der Elemente gelb markierte Element in dieser Liste ganz nach oben bzw. ganz nach unten (linke Tasten) oder schrittweise nach oben oder nach unten (rechte Tasten) zu verschieben.
Die Sortierungsnummer Sort.index: 4 ändert sich je nach Position des Elements in der Liste.

Eine Sortierung der Elemente in der Liste entsprechend ihrer Elementnummern erleichtert die Orientierung in der Liste, vermeidet Fehler und ist die Bedingung für die Verwendung der Hindernisliste im Ausdruck des Parcoursplanes.

In der Liste der Elemente können die Nummer, Phase, Farbe und der Name des Elementes direkt bearbeitet werden.

Tabellenspalten, deren Werte bearbeitet werden können, besitzen dunkelrote Spaltenüberschriften.

Bei der Bearbeitung dieser Liste empfiehlt sich die Verbreiterung des Randmenüs durch Verschieben des orangenen Randes:

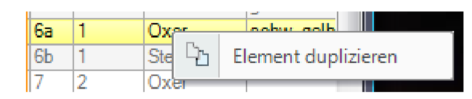
Liste der Elemente 6 / 17

Nr.	Phase	Art	Farbe	Name
1	1	Steilsprung	gelb schwarz weiß	
2	1	Oxer		Beck & Heum
3	1	Steilsprung	blau-weiß	
4	1	Steilsprung	grün-weiß	Lübzer Pils
5	1	Oxer	gelb schw. weiß	
6a	1	Oxer	schw. gelb weiß	
6b	1	Steilsprung	schw. gelb weiß	
7	2	Oxer		Oxer D
8	2	Steilsprung	grün weiß blau	
9	2	Oxer	grün weiß	
10	2	Steilsprung	gelb weiß	
Ziel		Ziellinie		

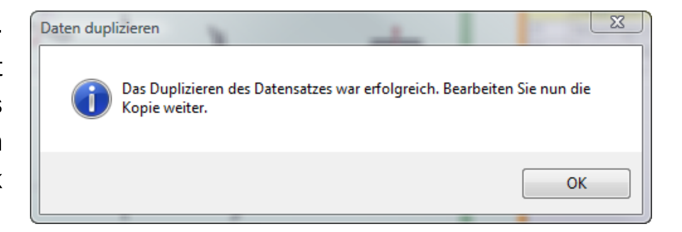
4.5.1.1 Elemente duplizieren

Elemente können innerhalb ihres Parcours dupliziert (verdoppelt) werden.

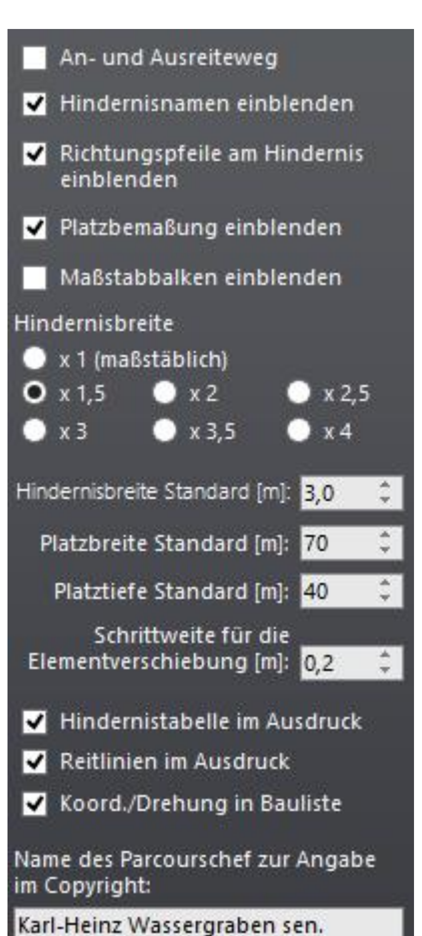
Dazu wählen Sie in der Liste der Elemente das zu duplizierende Element durch Anklicken aus und klicken Sie dann mit der **rechten Maustaste** auf die Zeile des Elementes in der Liste der Elemente. Es öffnet sich das in der Abbildung gezeigte Untermenü, in welchem Sie die Funktion wählen können.



Nach erfolgter ***Duplizierung*** erscheint die nebenstehende Meldung, das duplizierte Element ist aktiviert und kann weiter bearbeitet werden. Es ist daran erkennbar, dass dem Elementnamen und der Nummer des Elements der Ausdruck (KOPIE) angefügt wurde.



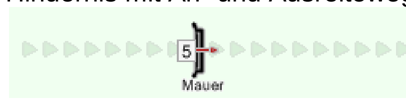
4.6 Menübereich Optionen



Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

An- und Ausreiteweg einblenden

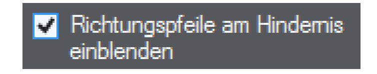
Bei aktivierter Option werden vor jedem Hindernis 15m Anreiteweg und hinter jedem Hindernis 20m Ausreiteweg als Schraffur eingeblendet. Dies dient zur Konstruktionshilfe während der Planungsphase, sollte zur Vorbereitung des Ausdrucks für das Turnier aber ausgeblendet werden.
Hindernis mit An- und Ausreiteweg:

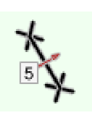


Hindernisnamen einblenden

Bei aktivierter Option werden die Hindernisnamen, Farben und Hindernishöhen im Parcoursplan angezeigt:
Bei deaktivierter Option werden nur Symbol und Nummer angezeigt:



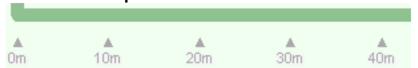


Bei aktivierter Option wird der Richtungspfeil in die Hindernisse gezeichnet: 

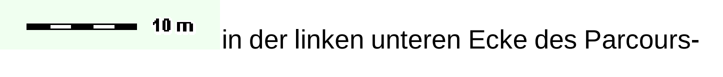
Ist die Option ausgeschaltet, erscheint der Richtungspfeil nicht: 

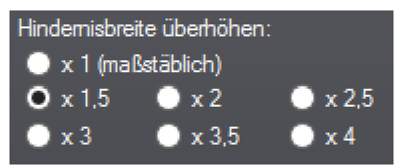


Mit dieser Option kann die Platzbemaßung an- und ausgeschaltet werden:





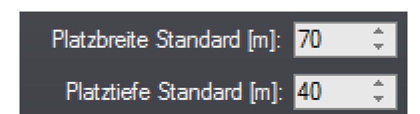
Mit dieser Option kann ein Maßstabbalken  in der linken unteren Ecke des Parcoursplanes an- und ausgeschaltet werden.



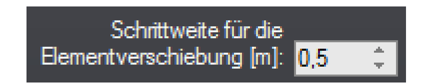
Bei kleinen Parcours, insbesondere in Reithallen, sollte mit einer maßstäblichen Darstellung der Hindernisbreite geplant werden.
Je größer der Parcours, umso größer muss die Überhöhung der Hindernisbreite gewählt werden, damit die Hindernissymbole klar erkennbar bleiben.
Hier hilft am besten probieren, um das richtige Maß für den jeweiligen Parcours zu finden.



Standardbreite jedes neu angelegten Hindernisses. Kann zwischen 1m und 10m frei gewählt werden.
Die tatsächliche Breite des Hindernisses kann natürlich anschließend noch frei eingestellt werden.



Diese Platzbreiten werden für jeden neu angelegten Parcours eingestellt.
Wer also immer auf dem heimischen Platz baut, kann hier dessen Maße eintragen und muss nicht bei jedem Parcours nachregulieren.



Die Schrittweite für die Elementverschiebung kann zwischen 0,1m und 5m eingestellt werden. Damit passend von der engen Halle bis zum weitläufigen Geländeparcours.

Die Schrittweite wirkt in Verbindung mit den Tasten sowie den Tastenkombinationen der Pfeiltasten (s. Abschnitt 4.5) für das Element.
Bei der freien Verschiebung des Elements mittels Markieren und Schieben auf der Karte wirkt diese Schrittweite nicht, dort wird das Element immer mit einer Genauigkeit von 0,1m platziert.

☑ Hindernistabelle im Ausdruck Diese Option steuert, ob die Liste der Hindernisse (nur die Hindernisse ohne andere Parcourselemente) in den Ausdruck des Parcoursplanes mit einbezogen werden soll.

☑ Reitlinien im Ausdruck Diese Option steuert, ob die Reitlinien im Ausdruck angezeigt werden sollen. In der Bildschirmansicht werden Reitlinien immer angezeigt.

☑ Koord./Drehung in Bauliste Das Häkchen an dieser Option bewirkt, dass in der Bauliste auch die Abstände des jeweiligen Elements von der unteren linken Ecke des Parcours (Koordinatenursprung) sowie sein Drehwinkel gegenüber der x-Achse im Uhrzeigersinn angegeben werden:

Hindernisse und Kombinationen - Bauliste

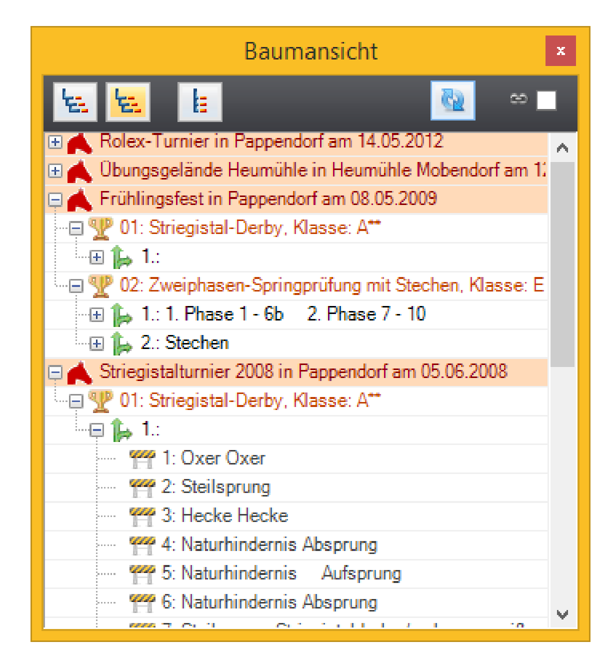
Nr.	Phase	Art	Name	Farbe	Höhe	Breite
1	1	**Steilsprung**	Deutsche Bank Hüpfer	gelb schwarz weiß	1,8 m	3,0 m
Koordinate X: 17,00 m		Y: 17,00 m	Rotation: 163 °			
Besser wäre in Blau!						
2a	1	**Oxer**	Daimler Kombination	silberpfeilgrau	1,9 m	3,0 m
Koordinate X: 33,00 m		Y: 8,00 m	Rotation: 108 °			
2b	1	**Oxer**	Daimler Kombination	silberpfeilgrau	1,8 m	3,0 m
Koordinate X: 39,00 m		Y: 6,00 m	Rotation: 108 °			

Name des Parcourschef zur Angabe im Copyright:

Karl-Heinz Wassergraben sen.

Der Name des eingetragenen Parcourschefs erscheint in den Fußzeilen der Ausdrucke/PDF-Exporte der Bauliste und des Parcoursplanes: © Copyright: Karl-Heinz Wassergraben sen., 2014
Ist der Name nicht eingetragen, erscheint kein Copyrightvermerk in den Fußzeilen.

4.7 Baumansicht



Die Baumansicht liefert eine übersichtliche Darstellung des doch recht komplexen Gewirrs aus vielen Turnieren, Prüfungen, Parcours und Elementen. Da die Genannten alle eindeutig einander zuordenbar sind, entsteht eine klare Baumstruktur, wie man sie z.B. auch aus dem Windows Explorer kennt:

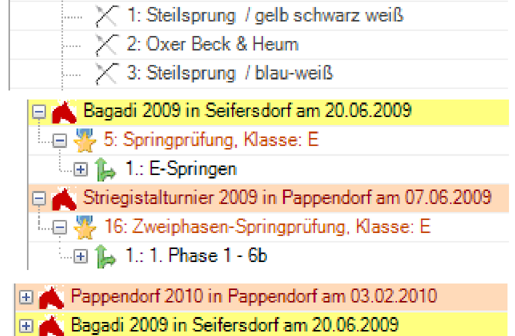
Das Fenster der Baumansicht ist unabhängig vom Hauptfenster des Parcoursplaners und sollte, ausreichend Platz auf dem Bildschirm vorausgesetzt, möglichst neben dem Fenster des Parcoursplaners angeordnet werden, um schnell bei der Hand zu sein und den ständigen Überblick zu gewährleisten.

Ist dies nicht möglich, so wird dieses Fenster mit der Taste Baumdiagramm in der Menüleiste des Parcourplaners schnell in den Vordergrund geholt.

Die Baumansicht verfügt im oberen Fensterbereich über die folgenden Tasten:

Klappt alle Zweige des Baumes auf von der Ebene der Turniere bis hinab zu den Elementen:

Klappt die Zweige des Baumes auf von der Ebene der Turniere bis zu den Parcours, ohne Elemente. Dies bietet eine bessere Übersicht ohne die langen Elementlisten.

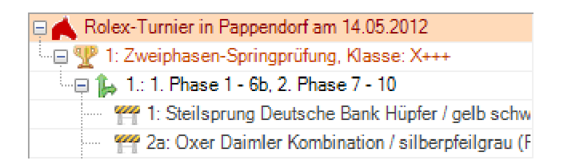


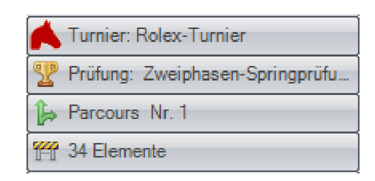
Klappt alle Zweige ein, so dass nur die Wurzelelemente der Turniere sichtbar sind:

Aktualisiert die Daten in der Baumansicht bei Bedarf, was aber eigentlich immer automatisch funktioniert.

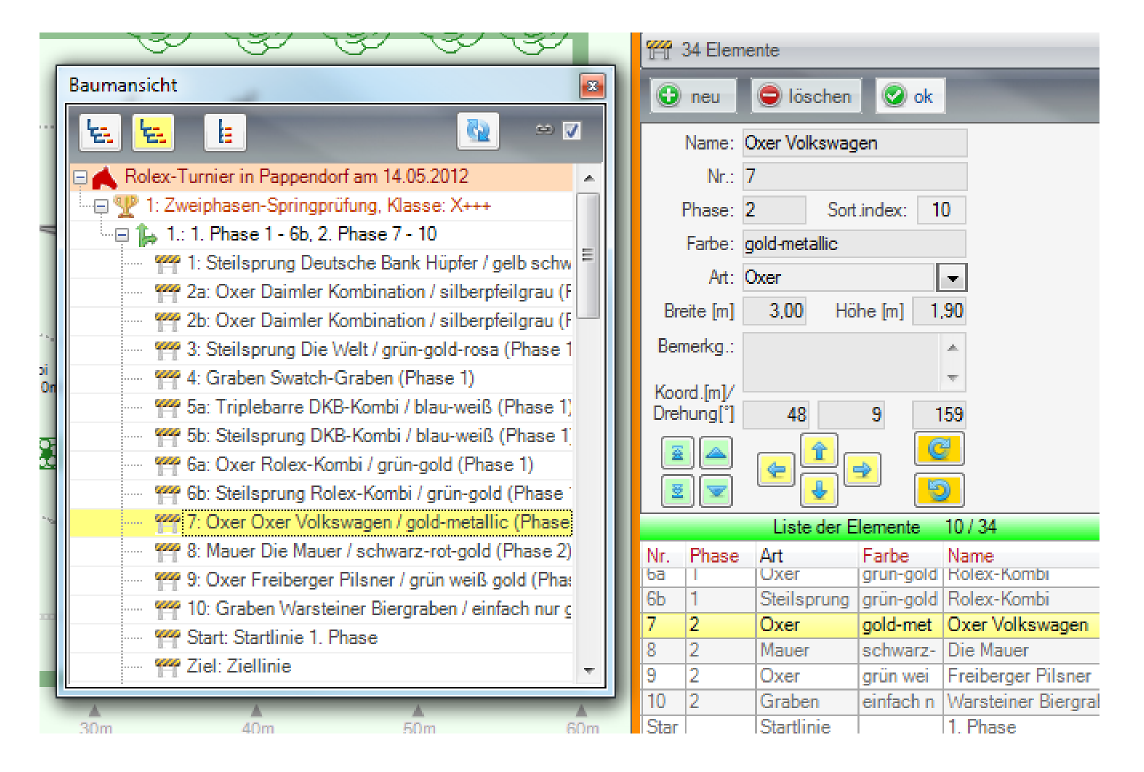
Verknüpft die Baumansicht mit dem Parcoursplaner. Ist der Haken gesetzt, folgen beide Fenster (Baumansicht und Parcoursplaner) einander in der Anzeige der ausgewählten Elemente.
Ist der Haken nicht gesetzt, können beide Fenster unabhängig voneinander verwendet werden. Standardmäßig ist der Haken gesetzt.

Die Elemente in der Baumansicht sind genauso bezeichnet wie im Hauptfenster des Parcoursplaners, sodass die Orientierung leicht fallen sollte:





Ist die Kopplung aktiviert, so folgt die Anzeige im Hauptfenster des Parcoursplaners immer dem in der Baumansicht markierten Turnier, der Prüfung, dem Parcours oder Element:

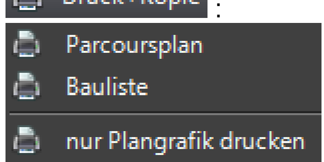


Wird ein Element (Sprung usw.) in der Baumansicht doppelt angeklickt, so wird dieses Element markiert und das Auswahlwerkzeug wird aktiviert. Somit kann ein Element nach Doppelklicken in der Baumansicht z.B. sofort verschoben werden.

5 Grundlegende Funktionen

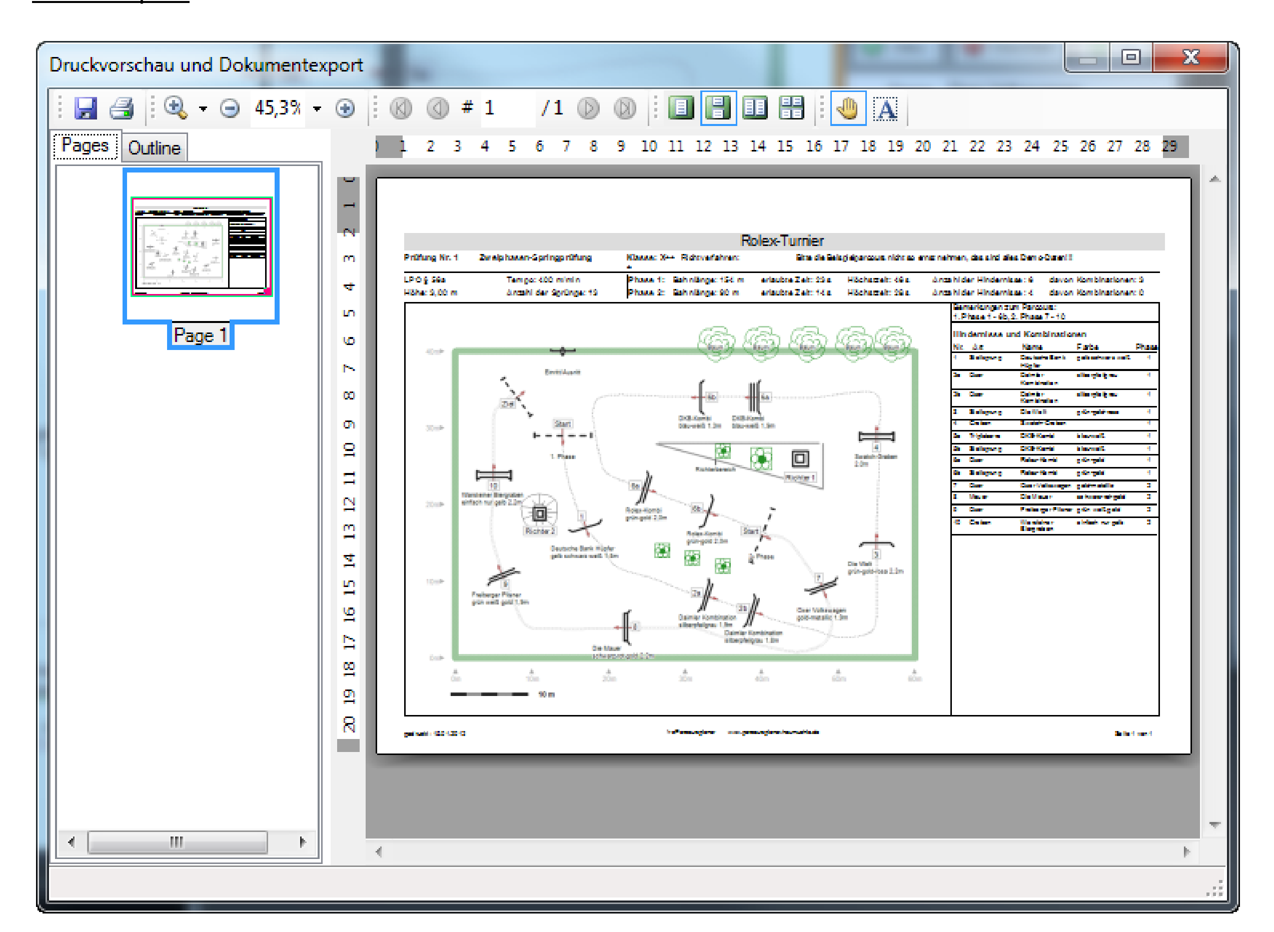
5.1 Drucken

Das Drucken des Parcoursplanes starten Sie mit dem Klick auf eine der Funktionen im Druckmenü Druck+Kopie :



Einige Sekunden nach dem Klick (die Wartezeit ist sehr stark abhängig von der Rechnerleistung) wird das Formular der Druckvorschau angezeigt.

<u>Parcoursplan</u>



Die Formatierung des Druckes wird für eine DIN A4-Seite im Querformat vorgenommen.

Die Option Hindernistabelle in den Ausdruck einbeziehen regelt, ob auf der rechten Seite des Ausdruckes eine Liste der Sprünge des Parcours angezeigt wird oder nicht.

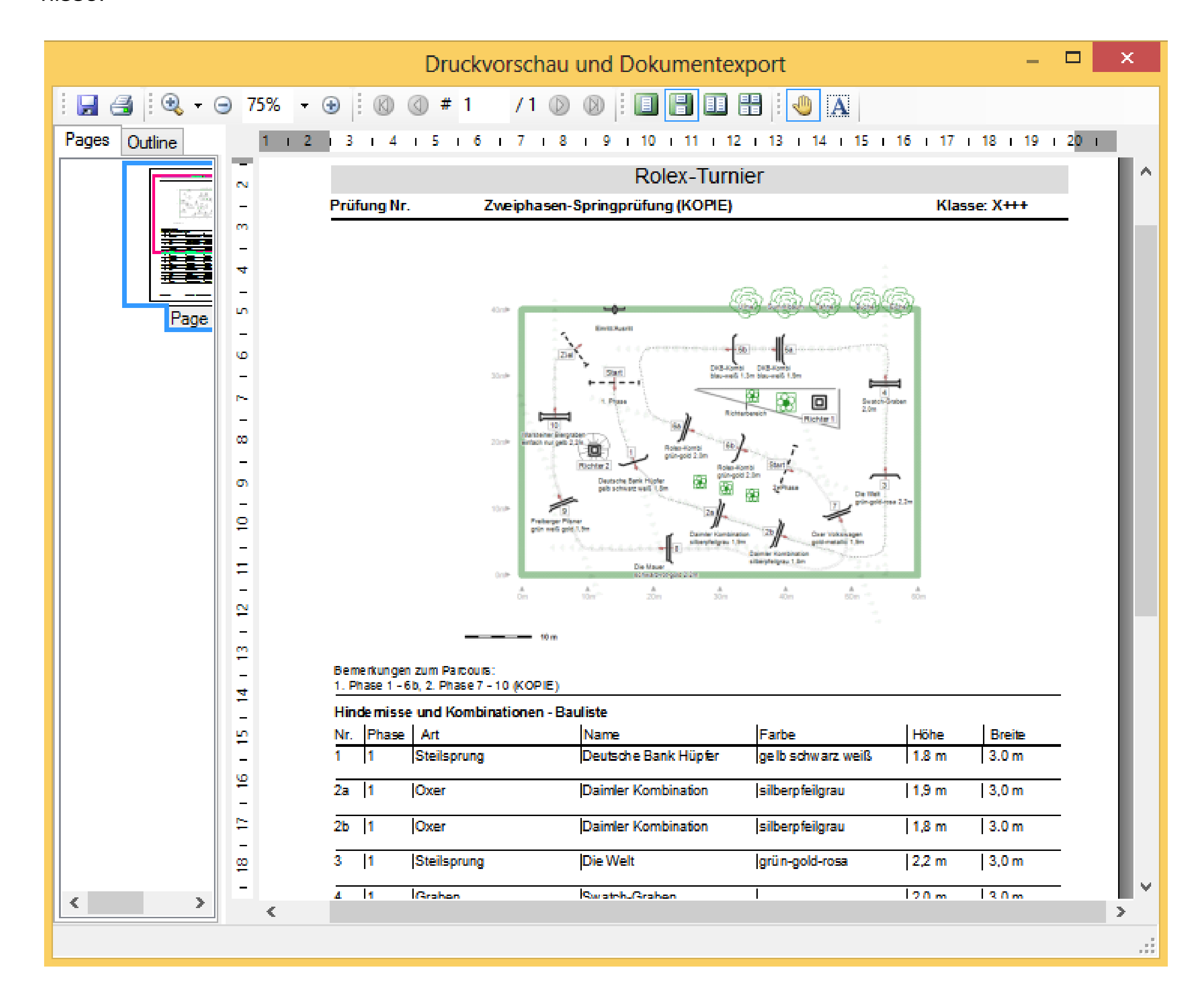
Die Druckvorschau formatiert die Seiten immer für den gegenwärtig an Ihrem Rechner eingestellten Standarddrucker. Dessen Einstellungen erreichen Sie über: Windows Startmenü → Einstellungen → Drucker. In dieser Liste finden Sie alle verfügbaren Drucker und können deren Eigenschaften wie Druckqualität usw. einstellen, bevor die Druckvorschau angezeigt wird.

Die linke Fenster enthält Miniaturen der Druckseiten, das rechte größere Fenster die jeweilige Druckvorschau.

Tipp: Der Parcours wird so gedruckt, wie er im Moment des Druckens auf dem Bildschirm angezeigt wird. Vergrößern Sie darum mit der Taste die Parcoursdarstellung so, dass die größtmögliche Darstellung erreicht wird. So erreichen Sie optimale Druckergebnisse.

Bauliste

Die Bauliste wird im normalen A4-Format hochkant gedruckt und enthält im oberen Teil immer eine kleine Skizze des Parcours, wie er im Programm gerade dargestellt wird, sowie die Liste der Hindernisse:



Rolex-Turnier

Prüfung Nr. Zweiphasen-Springprüfung (KOPIE) Klasse: X+++

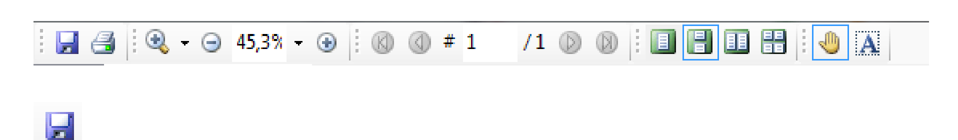
Bemerkungen zum Parcours:
1. Phase 1 - 6b, 2. Phase 7 - 10 (KOPIE)

Hindernisse und Kombinationen - Bauliste

Nr.	Phase	Art	Name	Farbe	Höhe	Breite
1	1	Steilsprung	Deutsche Bank Hüpfer	gelb schwarz weiß	1.8 m	3.0 m
2a	1	Oxer	Daimler Kombination	silberpfeilgrau	1,9 m	3,0 m
2b	1	Oxer	Daimler Kombination	silberpfeilgrau	1,8 m	3.0 m
3	1	Steilsprung	Die Welt	grün-gold-rosa	2,2 m	3,0 m
4	1	Graben	Swatch-Graben		2,0 m	3,0 m

Die Option "Koord./Drehung in Bauliste" steuert, ob in der Bauliste zusätzlich Angaben zu den Koordinaten und zum Drehwinkel der Parcourselemente aufgeführt werden sollen.

5.1.1 Steuerelemente der Druckvorschau



Exportiert das Druckdokument in eines der folgenden Formate:

- PDF – Adobe PDF-Format: z.B. mit Acrobat Reader auf jedem System lesbar
- RTF - Rich Text Format, u.a. in MS Word lesbar
- XLS - das MS Excel-Dateiformat
- XLSX : XML-basierte Dateiformate für Open Office
- PNG Image
- JPEG Image



Druckt das Dokument, zuvor wird der übliche Druckdialog geöffnet.



Auswahl der Anzeige des Dokumentes im Vorschaubereich. Von links nach rechts:
Einzelseite, fortlaufende Seiten, Buchansicht (zwei Seiten), fortlaufende Buchansicht



Navigiert zwischen den Dokumentseiten, zeigt die aktuelle Seite und die Gesamtanzahl der Seiten an.



Verschiebt das Dokument im Voransichtsfenster.

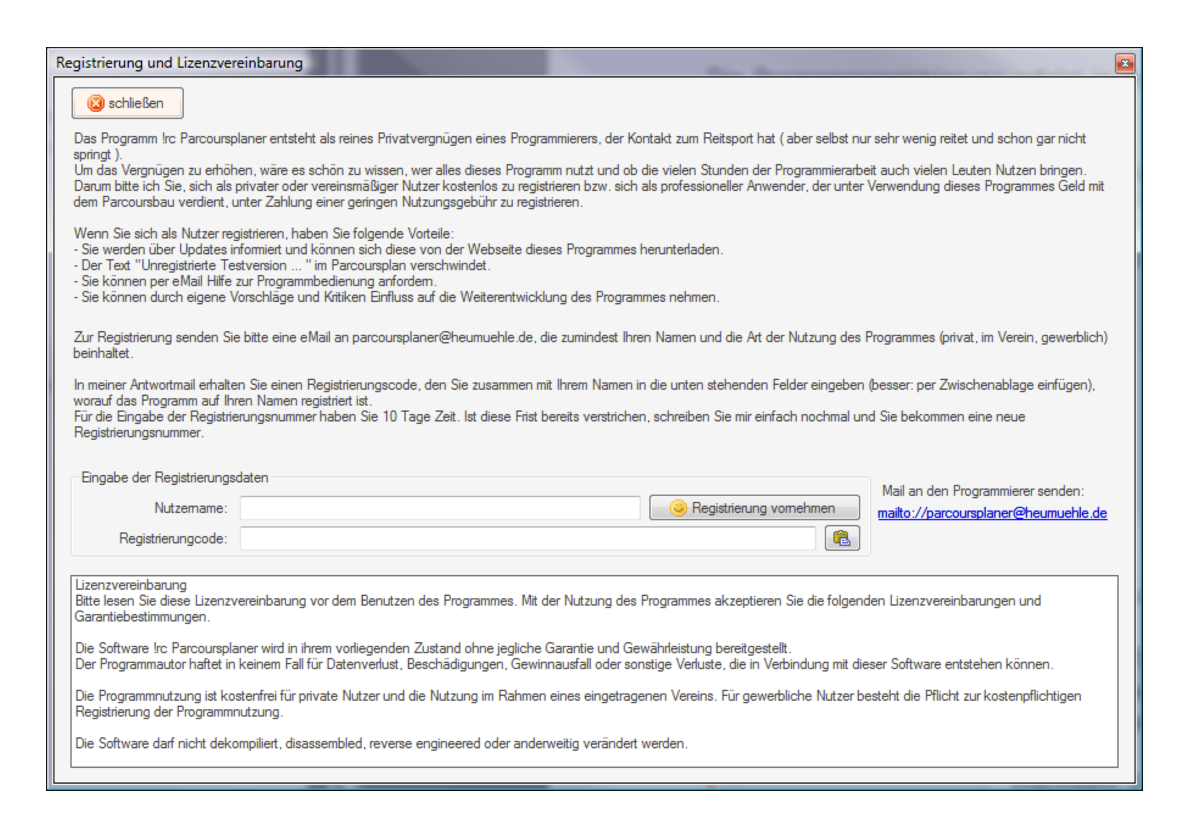


Ermöglicht das Aus- und Einzoomen in das Dokument.

5.2 Programmregistrierung

Die Programmregistrierung erfolgt in dem Formular, welches mit der Funktion "Registrierung" im Menü 'Extras' geöffnet wird.

Solange die Version des !rc parcoursplaners auf Ihrem Rechner nicht registriert wurde, erscheint der Vermerk "--- Unregistrierte Testversion des !rc Parcoursplaners --- --- www.heumuehle.de/parcoursplaner ---" im Parcoursfenster sowie in der Titelzeile des Programms.
Das Formular der Registrierung zeigt sich in diesem Falle so:



Hier ist auch zu lesen, warum eine Registrierung Ihrer Programmversion erfolgen sollte. Weiterhin können Sie sich dort über die Lizenzbedingungen informieren.

Die Programmregistrierung erfolgt in den folgenden Schritten:

- Senden Sie eine Mail von Ihrer gebräuchlichen Mailadresse oder unter Nennung dieser Mailadresse an parcoursplaner@heumuehle.de . Geben Sie Ihren Namen an und den Zweck, für welchen Sie des Parcoursplaner nutzen wollen: privat, im Verein oder als Parcoursbauer, der für seine Arbeit bezahlt wird.
- Sie erhalten eine Antwortmail in der Regel am nächsten Tag - falls ich im Urlaub bin, kann es auch mal 14 Tage dauern... Die Antwortmail enthält neben freundlichen Grüßen Ihren Registrierungscode, der z.B. so aussehen kann:
  oXt+6cotHM89swzYBQoerJgRPlUBHVnmNOoZEMdRTMM=
  Dieser Code enthält keine geheimen Informationen, sondern Ihre Nutzernummer und Ihren Namen.
- Markieren Sie diesen Code in der Mail und kopieren Sie ihn in die Zwischenablage, z.B. mit [Strg]+[C].
- Fügen Sie in das Feld Registrierungcode: den Registrierungscode aus der Zwischenablage ein, z.B. mit [Strg]+[V]. Ein Klick auf die Taste übernimmt dies auch.

  Sie können den Registrierungscode natürlich auch per Hand eintippen, aber das ist sehr mühsam und Sie machen vielleicht einen Tippfehler, sodass die Registrierung fehlschlägt.
- Tragen Sie im Feld Nutzername: den Namen ein, welcher in meiner Mail mit dem Registrierungscode genannt wird und achten Sie dabei auf die gleiche Schreibweise. In der Regel ist dies Ihr Name oder der Name Ihres Vereins. Auch hierfür können Sie natürlich die Zwischenablage verwenden.

- Klicken Sie nun auf [Registrierung vornehmen]. Das Programm erzeugt einen weiteren internen Registrierungscode, der gespeichert wird. An diesem Code wird zukünftig vom Programm erkannt, dass die Registrierung erfolgte und der o.g. Hinweistext in der Parcourszeichnung verschwindet.
  Weiterhin erscheint ganz oben im Registrierungs-Formular dieser freundliche grüne Text mit Ihrem Namen: Dieses Programm ist registriert für Michael Reichert

Beachten Sie bitte Folgendes:

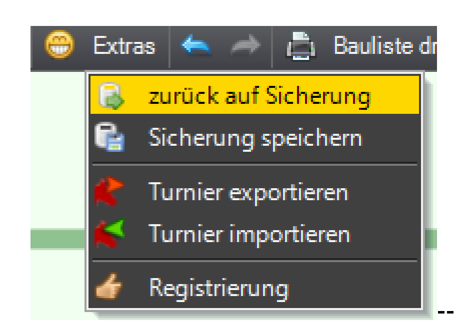
- Der Ihnen zugesandte Registrierungscode ist nur 10 Tage lang gültig. Zwischen meiner Antwortmail mit Ihrem Registrierungscode und der Registrierung durch Sie im oben beschriebenen Formular dürfen also max. 10 Tage vergehen.
  Ist diese Zeit trotzdem vergangen, ohne dass Sie Gelegenheit zur Registrierung hatten, schreiben Sie einfach noch eine Mail an parcoursplaner@heumuehle.de und Sie erhalten einen neuen Code.
- Die Registrierung erfolgt für den jeweiligen Rechner. Die vom Programm erzeugte Registrierungsdatei *REGISTRATION.RCP* ist somit nicht auf andere Rechner übertragbar.
- Soll das Programm auf einem Rechner neu registriert werden, so muss zuvor diese Datei gelöscht werden. Die Datei befindet sich im Ordner:
  - Windows XP:
    C:\Dokumente und Einstellungen\[Nutzername]\
    Lokale Einstellungen\AppData\parcoursplaner\
  - Windows Vista, Windows 7, Windows 8:
    C:\Users\[Nutzername]\AppData\Local\parcoursplaner\
- Die wiederholte Eingabe eines mittlerweile ungültig gewordenen Registrierungsschlüssels oder eines anderweitig falschen oder nicht zum Benutzernamen passenden Registrierungsschlüssels löscht eine bestehende Registrierung.
  Gleiches gilt, falls die Registrierungsdatei manuell manipuliert wird.
  Registrieren Sie in diesem Falle neu wie oben beschrieben per Mail – es kost' ja nichts.

5.3 Nutzung der Sicherungsdatei

Die von Ihnen eingegebenen Daten werden in einer Datenbankdatei gespeichert. Diese Datei wird bei jedem Speichern von Daten mit der Taste [ok] überschrieben.
Wenn Sie also eine Fehleingabe speichern oder aus Versehen eine Prüfung, einen Parcours usw. löschen und danach weitere Änderungen vornehmen und speichern, dann sind diese Daten unrettbar verändert bzw. verloren.

Um den entstehenden Schaden zu begrenzen, wird vom Programm bei jedem Programmstart automatisch eine Sicherungskopie der Datenbankdatei angelegt.

Die Funktionen des Menüs [Extras] bieten Zugriff auf diese Sicherungskopie:



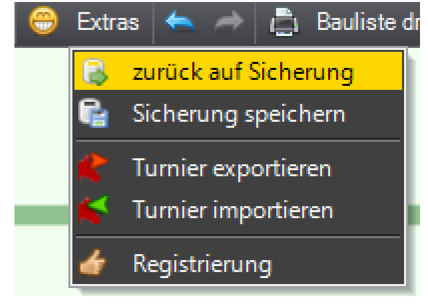
--

- zurück auf Sicherung: Stellt die Datenbank zurück auf den Status der Sicherungsdatei. Wurde diese Sicherungsdatei zuletzt automatisch beim Programmstart erzeugt, sind alle Daten auf dem Stand, mit dem das Programm gestartet wurde.
- Sicherung speichern: Diese Funktion erlaubt Ihnen, jederzeit die aktuelle Datenbank in die Sicherungsdatei zu speichern, die Sicherungsdatei also durch den aktuellen Status zu überschreiben. Ein Zurücksetzen der Datenbank nach einem Fehler würde dann nicht den alten Stand vom Start des Programmes wiederherstellen, sondern den zwischenzeitlich mit dieser Funktion gespeicherten aktuelleren Arbeitsstand.

Diese Funktion unterscheidet sich von den Rückgängig-Tasten dadurch, dass nicht nur jeweils ein Speicherschritt, sondern längere Bearbeitungsphasen zurückgesetzt werden können.

5.4 Turnierdaten mit anderen Leuten austauschen

Wenn Sie Ihre Parcourspläne mit anderen Nutzern des !rc parcoursplaners austauschen oder diese auf einen anderen Rechner übertragen möchten, so ist dies ebenfalls möglich.
Dafür stehen im Menü 'Extras' die Funktionen 'Turnier exportieren' und 'Turnier importieren' zur Verfügung:



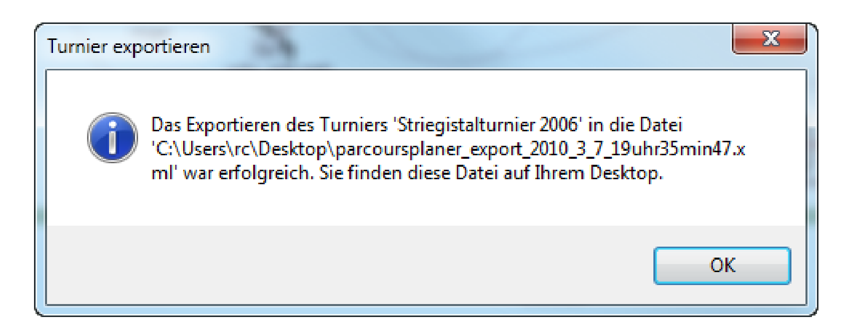
Als Medium zum Datenaustausch wird eine XML-Datei verwendet, die automatisch z.B. den Namen 'parcoursplaner_export_2010_3_7uhr13min05.xml' erhält.
An diesem Dateinamen des Beispiels ist erkennbar, dass diese Datei am 7. März 2010 um 7 Uhr 13 Minuten und 5 Sekunden exportiert worden ist. Gleichzeitig wird damit der Dateiname eindeutig und überschreibt keine evtl. bestehende Datei.
Die Exportdatei wird immer auf Ihrem Desktop gespeichert.

Wenn Sie jemand diese Datei per eMail, USB-Stick oder anderweitigem Speichermedium zukommen lassen, so kann derjenige sich die von Ihnen exportierten Turnierdaten wieder in den !rc parcoursplaner importieren und findet danach das von Ihnen exportierte Turnier vollständig in seinem Datenbestand wieder.

5.4.1 Turnier exportieren

Es kann jeweils nur das Turnier exportiert werden, welches sich in der aktuellen Anzeige befindet, von dessen Parcours also einer sichtbar ist.
In jedem Turnierexport sind alle Prüfungen des exportierten Turniers mit allen Parcours enthalten. Wollen Sie jemandem z.B. nur eine bestimmte Prüfung zukommen lassen, so erzeugen Sie ein neues Turnier, z.B. mit dem Namen 'Exportturnier'. In dieses Turnier kopieren Sie die zu exportierende Prüfung (siehe Abschnitt 'Prüfungen duplizieren und kopieren') und exportieren anschließend das 'Exportturnier' wie beschrieben.
Durch die Kopierfunktionen der Prüfungen und Parcours bietet das Programm alle Möglichkeiten, genau das zu exportieren, was Sie weggeben möchten.

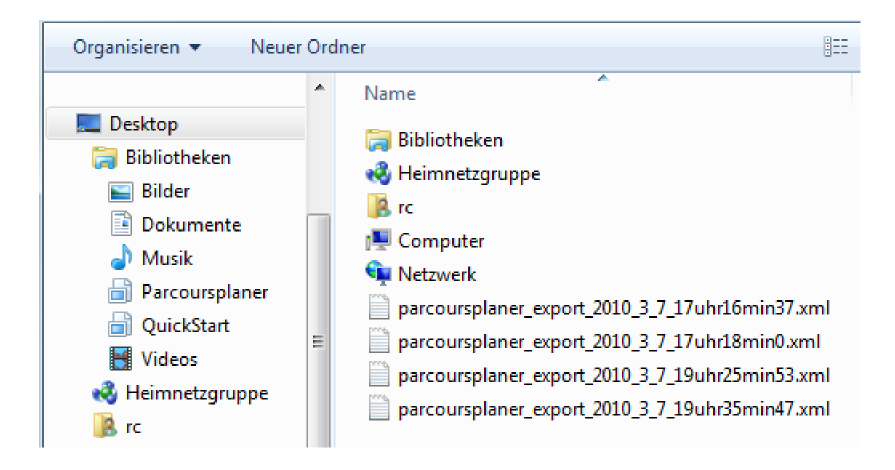
Zeigen Sie einen Parcours des Turniers an, welches exportiert werden soll.
Klicken Sie auf Turnier exportieren im Menü 'Extras'. Nach einigen Sekunden, abhängig von der Anzahl der Prüfungen, der Parcours und Elemente im Turnier, erscheint eine Meldung wie die folgende:



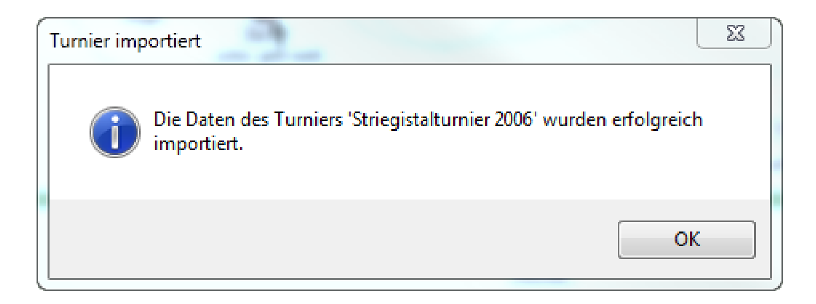
Damit wissen Sie, wie die erzeugte Datei heißt und dass diese sich auf Ihrem Desktop befindet, von wo aus sie bequem weiterverarbeitet werden kann.

5.4.2 Turnier importieren

Drücken Sie auf Turnier importieren im Menü 'Extras'.
Es erscheint der Windows-übliche Dateiauswahldialog. Navigieren Sie mit diesem in den Ordner, in welchem Sie die Parcoursplaner-Exportdatei gespeichert haben, welche importiert werden soll.
Haben Sie diese Datei z.B. zum Ausprobieren eben selbst erzeugt, befindet sich diese wie beschrieben im Ordner 'Desktop':



Wählen Sie die zu importierende Datei durch Anklicken bzw. Doppelklicken aus.
Nach wenigen Augenblicken erscheint eine Meldung wie diese:



Sie finden das importierte Turnier in ihrer Turnierliste und können wie gewohnt damit arbeiten.

Ein Turnier kann mehrfach importiert werden oder ein exportiertes Turnier kann in den gleichen Parcoursplaner re-importiert werden. Das Ergebnis ist immer das Gleiche: sie werden das gleiche Turnier mehrfach in der Turnierliste finden. Gleichnamige Turniere werden beim Importieren also nicht überschrieben, sondern liegen als Doppel friedlich nebeneinander in der Datenbank.

6 Anlegen eines Parcoursplanes

6.1 Turnier anlegen

Öffnen Sie den Menübereich 'Turnier' und drücken Sie die Taste neu :

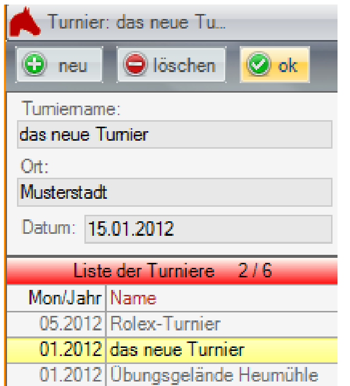


Ein neues Turnier wird vom Programm angelegt.
Das Eingabefeld des Turniernamens ist aktiviert, geben Sie den Turniernamen gleich ein.

Wechseln Sie danach mit der TAB-Taste oder durch Mausklick auf die Eingabefelder für den Ort und das Datum und geben Sie die Daten ein.

Das heutige Datum ist voreingestellt. Das Datum kann durch direkte Eingabe eingestellt werden, oder indem die Ziffern markiert und dann mit dem Mausrad oder den Pfeiltasten ↑ und ↓ verändert werden.

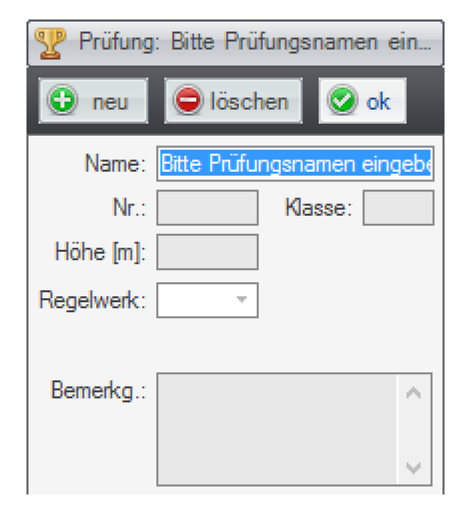
Damit ist die Eingabe des neuen Turnieres abgeschlossen. Drücken Sie die Taste ok um die Eingaben zu speichern.



Die in der Turnierliste gelb markierte Zeile zeigt an, dass das soeben eingegebene Turnier aktiviert ist und sich alle folgenden Aktionen auf dieses Turnier beziehen.

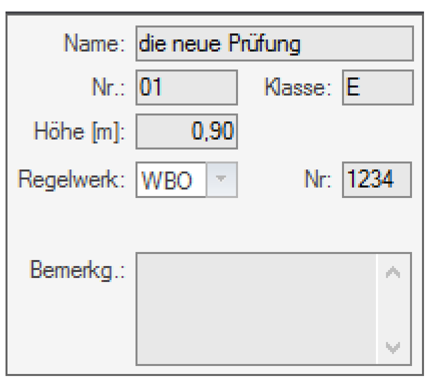
6.2 Prüfung anlegen

Markieren Sie im Menübereich in der Liste der Turniere oder in der Baumansicht das Turnier durch Anklicken gelb, zu welchem Sie eine Prüfung anlegen wollen. Wechseln Sie in den Menübereich 'Prüfungen' und drücken Sie die Taste neu.



Eine neue Prüfung wird vom Programm angelegt und das Feld des Prüfungsnamens aktiviert. Geben Sie den Prüfungsnamen ein und wechseln Sie mit der TAB-Taste oder per Mausklick zu den anderen Eingabefeldern, um die benötigten Informationen einzugeben. Geben Sie einstellige Prüfungsnummern bitte mit führender Null ein (01, 02...), damit die Sortierung in der Tabelle der Prüfungen korrekt durchgeführt wird.

In der Auswahlbox Regelwerk: WBO (- / LPO / WBO) wählen Sie das für die Prüfung anzuwendende Regelwerk aus, das Programm zeigt abhängig von Ihrer Wahl bestimmte weitere Eingabefelder an.



Damit ist die Eingabe der neuen Prüfung abgeschlossen. Drücken Sie die Taste ok um die Eingaben zu speichern.

Die gelbe Markierung in der Liste der Prüfungen zeigt an, dass die eben eingegebene Prüfung aktiviert ist und sich alle weiteren Eingaben auf diese beziehen.

Sie können nun den Parcours der Prüfung anlegen oder erst weitere Prüfungen eingeben. Die Reihenfolge spielt keine Rolle.

6.3 Parcours anlegen



Markieren Sie im Menübereich in der Liste der Prüfungen oder in der Baumansicht die Prüfung durch Anklicken gelb, zu welcher Sie einen Parcours anlegen wollen.
Wechseln Sie in den Menübereich 'Parcours' und drücken Sie die Taste neu.

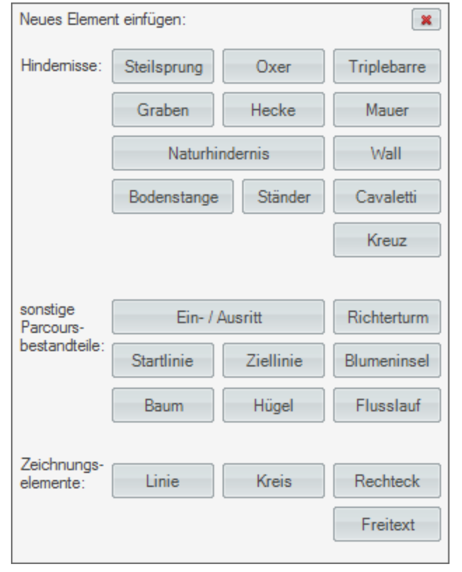
Es wird der Parcours der nächsten freien Nummer angelegt. Die Parcoursbreite (lange Seite) und die Parcourstiefe (schmale Seite) sind mit den in den Optionen eingestellten Standardabmessungen ausgefüllt. Weiterhin können schon Tempo und evtl. Bemerkungen eingegeben werden.

Damit ist die Anlage des neuen Parcours abgeschlossen. Drücken Sie die Taste ok um die Eingaben zu speichern.
Alle weiteren Eingaben erfolgen am besten zu einem späteren Zeitpunkt, wenn die Parcourselemente eingetragen wurden.

Um den neuen Parcours zumindest in seinen Umrissen in der Grafik zu sehen, klicken Sie auf neu zeichnen und danach am besten noch auf .

6.4 Elemente des Parcours eingeben

Markieren Sie im Menübereich in der Liste der Parcours oder in der Baumansicht den Parcours durch Anklicken gelb, zu welchem Sie Elemente hinzufügen wollen.
Wechseln Sie in den Menübereich 'Elemente' und drücken Sie die Taste neu.

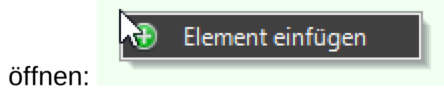


Es wird das Auswahlmenü der Elemente eingeblendet. Drücken Sie die Taste des neu zu erstellenden Elements.

Das neue Element wird angelegt und auf dem Parcoursplan auf der Koordinate 10m / 10m (linke untere Ecke) platziert und markiert.

Gleichzeitig wird die Funktion 'Elemente auswählen' aktiviert, sodass das neue Element mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Position auf dem Parcours geschoben werden kann. Die Drehung des Elementes kann durch Drehen des Mausrades eingestellt werden.

Für diese Funktionen muss das Element auf der Karte orange markiert sein.

Um ein neues Element gleich an der beabsichtigten Position auf dem Parcours zu erstellen, setzen Sie an der beabsichtigten Position auf dem Parcoursplan einen rechten Mausklick um folgendes Menü zu öffnen: 

Mit dem Klick auf [Element einfügen] merkt sich das Programm den Klickpunkt und öffnet das gewohnte Menü für neue Elemente. Das neue Element wird dann gleich an dem gemerkten Klickpunkt eingefügt und muss im Idealfall nur noch gedreht werden (mit den Tasten , dem Mausrad oder per Tastendruck [STRG]+[→] oder [STRG]+[←]).

Die Lage und Drehung jedes in der Liste der Elemente gelb markierten Elementes kann mit den Tasten eingestellt werden.
Dafür reicht die gelbe Markierung des Elementes in der Liste, eine orange Markierung auf dem Parcoursplan ist für die Einstellung per Tasten nicht erforderlich.

Zusätzlich können Elemente nach dem Anklicken mit dem Auswahlwerkzeug mit den folgenden Tastenkombinationen bewegt werden:

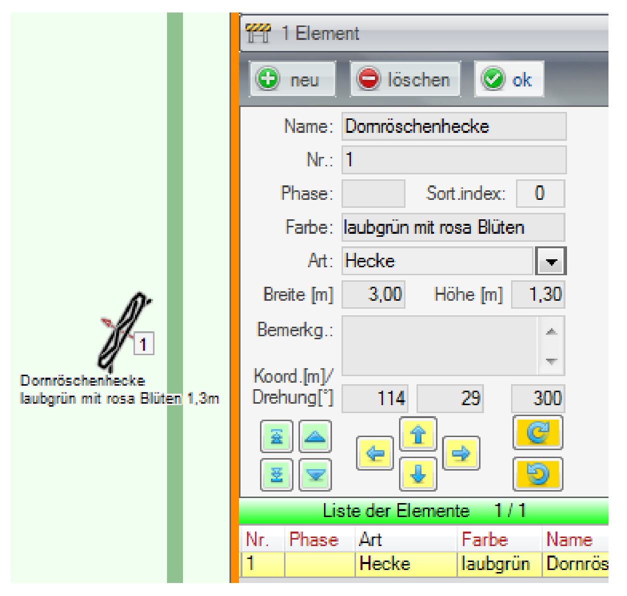
[→] Schritt nach rechts	[⇧]+ [→] großer Schritt nach rechts
[←] Schritt nach links	[⇧]+ [←] großer Schritt nach links
[↑] Schritt nach oben	[⇧] +[↑] großer Schritt nach oben
[↓] Schritt nach unten	[⇧]+ [↓] großer Schritt nach unten
[STRG]+[→] Drehung nach rechts	
[STRG]+[←] Drehung nach links	

Das Anklicken mit dem Auswahlwerkzeug ist zuvor erforderlich, damit nicht evtl. andere Eingabefelder aktiviert sind und sich der Cursor dann nur in diesen Eingabefeldern bewegen würde oder Eingaben verfälscht würden.

Die orange Markierung eines Elementes auf dem Parcoursplan erreichen Sie, wenn Sie

- es bei aktivierter Funktion 'Elemente auswählen' anklicken,
- in der Elementliste doppelt klicken oder
- in der Baumansicht doppelt klicken.

Nach der Platzierung des Elementes am richtigen Ort können die weiteren Informationen zu seiner Beschreibung in die entsprechenden Felder eingetragen werden.
Die zur Verfügung stehenden Eingabefelder hängen von der Art des erstellten Elementes ab.



Datenbearbeitungen können ebenfalls in allen Spalten der 'Liste der Elemente' vorgenommen werden, die über dunkelrote Spaltenüberschriften verfügen.

Fügen Sie nun alle weiteren benötigten Parcours-elemente hinzu.

Beachten Sie, dass Sprünge immer am Anfang der Liste, sonstige Parcourselemente immer am Ende der Liste platziert werden.
Nachdem alle Elemente eingetragen wurden, sollten Sie deren Reihenfolge in der 'Liste der Elemente' dahingehend überprüfen, ob diese mit der Reihenfolge des Durchreitens übereinstimmt und ob die Nummerierung dem entspricht.

Die Reihenfolge der Sprünge in der Liste der Elemente kann mit den Tasten eingestellt werden. Danach lassen sich die Nummern der Sprünge am besten in der Liste der Elemente direkt eintragen.



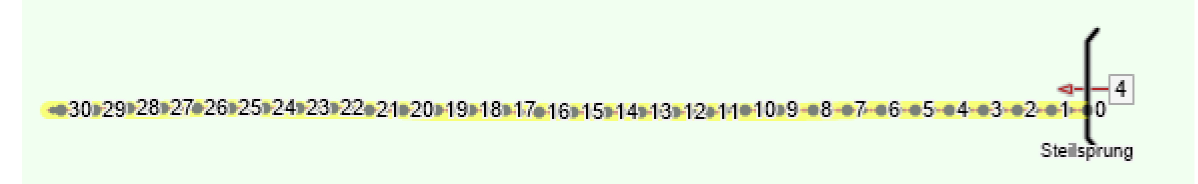
Liste der Elemente 3 / 17

Nr.	Phase	Art	Farbe	Name
1	1	Steilsprung	gelb sch	
2	1	Oxer		Beck & Heum
3	1	Steilsprung	blau-wei	
4	1	Steilsprung		Lübzer Pils
5	1	Oxer	gelb sch	
6a	1	Oxer	schw. gel	
6b	1	Steilsprung	schw. gel	
7	2	Oxer		Oxer D
8	2	Steilsprung	grün wei	
9	2	Oxer	grün wei	
10	2	Steilsprung	gelb wei	
Ziel		Ziellinie		
		Hügel		Hügel
Einr		Einritt		
Ric		Richterturm		
Star		Startlinie		1. Phase
Star		Startlinie		2. Phase

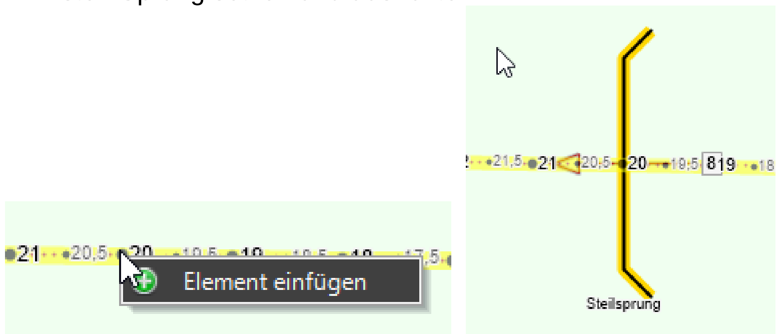
Gleiches gilt für die Nummern von Phasen eines Phasensprin-gens.

Nachdem die Elemente des Parcours eingetragen wurden, wechseln Sie zum Menübereich 'Parcours', um diesen abschließend zu bearbeiten.

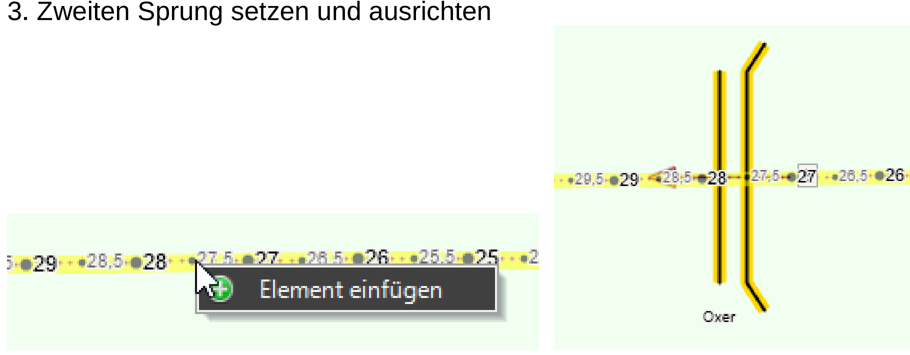
Das Maßbandwerkzeug kann während der Elementplanung z.B. verwendet werden, um Kombinationen zu planen:
1. Maßband ausgehend von einem Sprung oder einer anderen Marke legen



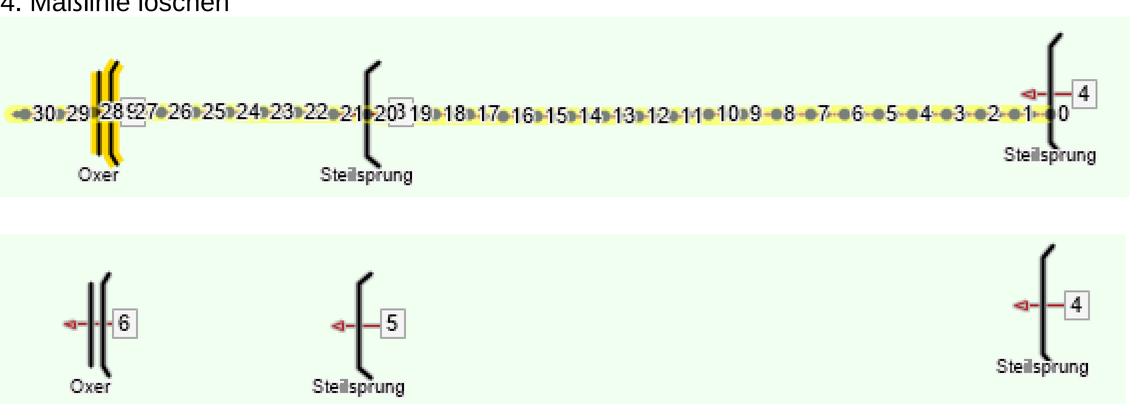
2. Ersten Sprung setzen und ausrichten



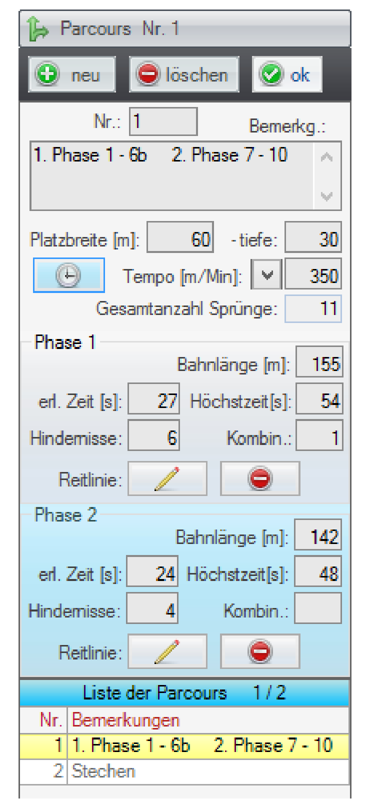
3. Zweiten Sprung setzen und ausrichten



4. Maßlinie löschen

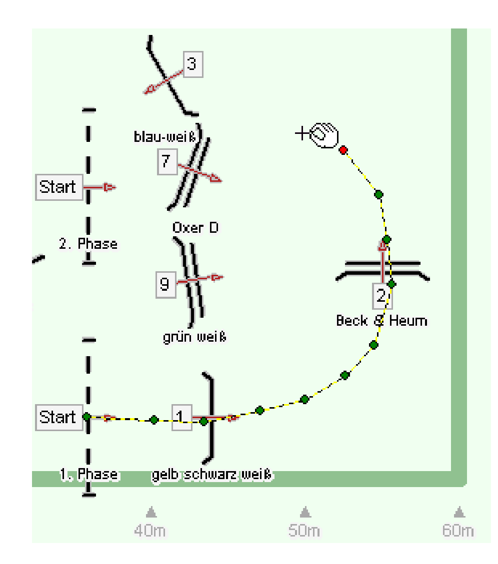


6.5 Parcours fertigstellen



Tragen Sie die Anzahlen der Hindernisse und Kombinationen für die erste Phase und evtl. die zweite Phase in die entsprechenden Felder ein. Die Gesamtanzahl der Sprünge wird vom Programm ermittelt und kann nicht verändert werden. Sie dient u.a. zu Ihrer Kontrolle, ob die von Ihnen eingetragenen Anzahlen von Hindernissen und Kombinationen korrekt sind.

Als nächster Schritt wird die Reitlinie der Phase1 (entspricht der Reitlinie der gesamten Prüfung bei einer phasenlosen Prüfung) gezeichnet. Drücken Sie dafür die Taste im Areal 'Phase 1'.



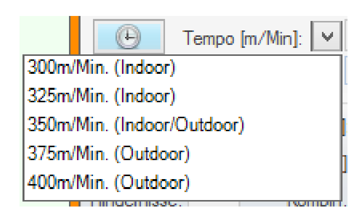
Zeichnen Sie, beginnend an der Startlinie, die Reitlinie durch einzelne Mausklicks in den Parcours ein. Bei Erreichen der Ziellinie (bzw. der Ziellinie für Phase 1) führen Sie einen Doppelklick aus, womit das Zeichnen der Linie abgeschlossen wird.

Ist die Linie nicht gelungen, kann sie mit der Taste im Areal 'Phase 1' wieder gelöscht werden.

Wiederholen Sie dann das Zeichnen der Linie wie oben beschrieben.

Die gleiche Prozedur wird für eine evtl. Phase 2 ausgeführt. Die erforderlichen Knöpfe dafür befinden sich im Areal 'Phase 2'. Die Reitlinie der Phase 2 wird im Parcoursplan als helle Strichlinie auf dunklem Grund gezeichnet.

Wenn alle Reitlinien gezeichnet wurden, wurden automatisch die Bahnlängen durch das Programm bestimmt. Ist das Tempo des Parcours Tempo: 350 m/min eingetragen worden (per Auswahlmenü



oder freier Eingabe), können nun mit Klick auf die Taste  die erlaubten Zeiten und die Höchstzeiten vom Programm berechnet werden.
Gleichzeitig prüft das Programm, ob die Parcourslänge mit der Anzahl der Sprünge gemäß LPO harmoniert.

Damit ist die Planung des Parcours abgeschlossen und dieser kann mit den Funktionen Bauliste drucken drucken auf der Menüleiste ausgedruckt werden.

Alle beschriebenen Elemente wie Turnier, Prüfung, Parcours und Elemente können natürlich weiterhin beliebig nachträglich verändert, gelöscht oder neu hinzugefügt werden.

7 Fachchinesisch für Computerfreunde

Hier einige technische Hinweise für alle, die sich für die Hintergründe des !rc parcoursplaners interessieren.

Die Programmierung erfolgte in der Sprache C# und verwendet das .NET Framework 3.5. Das .NET Framework 3.5 muss, soweit nicht bereits auf dem Zielrechner vorhanden, vor der Programminstallation installiert werden. Ensprechende Hilfestellungen finden Sie auf dem Datenträger des Programms bzw. dem heruntergeladenen Dateipaket.

Der compilierte Code wurde obfuscated (verschlüsselt) und steht somit für eine Disassemblierung nicht zur Verfügung.

Die Darstellung des Parcoursplanes erfolgt unter der Verwendung der GIS-Komponente TatukGIS Developer Kernel .NET (www.tatukgis.com). Weiterhin finden einige .NET-Komponenten des Herstellers ComponentOne (www.componentone.com) Verwendung.
Lizenzkosten werden für die Nutzung oder Weitergabe dieser Fremdkomponenten nicht erhoben.

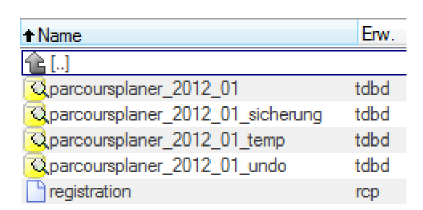
Als Datenbank wird die eingebettete Datenbank "TurboDB Managed" des deutschen Herstellers DataWeb (www.dataweb.de) verwendet, welche vom Programmnutzer ebenfalls kostenfrei benutzt werden darf und Platz für größere Datenmengen bietet.

Die Systemvoraussetzungen erfordern einen normal ausgerüsteten Rechner nach nicht unbedingt allerneuestem Stand der Technik und einem Betriebssystem ab Windows XP.

Die programmspezifischen Dateien werden im folgenden Verzeichnis gespeichert:

- Windows XP:
  C:/DOKUMENTE UND EINSTELLUNGEN/[NUTZERNAME]/LOKALE EINSTELLUNGEN/APPDATA/PARCOURSPLANER
- Windows Vista und Windows 7:
  C:/USERS([NUTZERNAME]/APPDATA/LOCAL/PARCOURSPLANER

Folgende Dateien werden in diesem Verzeichnis gespeichert:



Die tdbd-Dateien sind die Dateien der TurboDB Datenbank und ihrer Sicherung.

Die Datei *REGISTRATION.RCP* ist die Datei mit den Registrierungs-informationen.

8 Kontakt

Für alle Fragen und Anliegen rund um das Programm !rc parcoursplaner stehe ich Ihnen unter der Mailadresse parcoursplaner@heumuehle.de zur Verfügung.

Weiterhin können Sie sich auf der Webseite www.heumuehle.de/parcoursplaner über das Programm informieren.
Registrierte Nutzer werden weiterhin automatisch mittels eMail-Benachrichtigung über per Download erhältliche aktuelle Updates und zusätzliche Informationen informiert.